动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MGNIG
98
二次元
陸月
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
狂热
封面故事
『亿万年的星光』
4GB DVD光盘
1
舰队收藏主题
萨拉托加酱
2017安全出行御守
2
更高质量更加还原！第十三弹6张
人气舰娘图鉴卡补充包
3
天朝原创同人海报x2
『吹响！上低音号』海报x1
『请问要来点兔子吗』海报x1
4
黄前久美子纸模
『你的名字』真人电影即视感，三叶幕后经验谈
专访半次元人气coser小圣Anx
社团专访第二弹！
『时雨』企划揭秘特别篇！
喜迎铃仙·优昙华院重回自机组
深秘再袭——深秘录的回顾与前瞻
堆伤害还是防喷铝？这是个问题！
征战大洋的陆上海鹫——基地航空队篇（下）
老虚不务正业的代表作之一
虚渊玄的武侠群像剧——『东离剑游记』完结随笔
同人音乐M3-38扫雷大作战
姗姗来迟的一本满足同音扫雷攻略！
融汇甜蜜与苦涩的救赎物语
在花海的世界中呼唤幸福
——『枯れない世界と終わる花』
是什么驯服了新房昭之疾走风格？
男子汉的漫画——羽海野千花与『三月的狮子』

“二次元狂热”微信公众号

一个属于真正二次元御宅的公众号，让你了解更深层次的二次元文化，我们将每日发布关于二次元的情报信息，也会定期举办抽奖小活动，想要与河蟹子近距离接触吗？快来关注我们吧

本期封面作者：Jessica
本期封底作者：Ladomu、墨者 Inkian

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：稗田
编辑：如月千华、小黑、Haru
美术：塔里、小茧、三白

微博：http://weibo.com/2dmania
稗田：http://weibo.com/vonglaz
如月千华：http://weibo.com/kidhisame
小黑：http://weibo.com/u/1841529455
信箱：jediliao@163.com
2dmacg@sina.com
电子版请用IPAD在Appstore搜索"二次元狂热"

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~

sina 新浪动漫
首席网络合作媒体

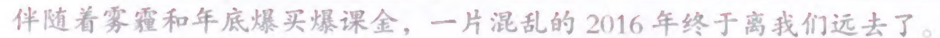
合作同人社团

*标◉的内容收录在光盘中 请对照观看

欢迎光临二次元狂热官方旗舰店
选购"二次元狂热出品"产品

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com 或 2dmacg@sina.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，给我们留言



伴随着雾霾和年底爆买爆课金，一片混乱的 2016 年终于离我们远去了。

在这一年里，我们一起见证了二次元从亚文化被拓展为主流人群也能接受，也见证了 ACGN 作品爱好者们圈子的进一步细分和封闭化。自己代表着什么，又在被什么代表，重新成为了大家要考虑要在意的问题。

所幸的是，御宅族从诞生之日起，就是注定要承受偏见和歧视，突破世人狭隘固化的看法，来坚持自己喜好的族群。所以，也请大家不忘初心，坚定的爱下去。

99 封面作者：巨型草莓（出自：Saki 的君名考据 社团：糸高娱乐部）
99 封底作者：king（出自：命轮所向 社团：天国的 Fsproject]）

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

二次元狂热周边购买

纸模返图：By 黑菜

[寄语选登]

kutchi

河蟹子：

你好！

这里是高三学生一名．本来想写一封信寄过去的（最近迷上了写信哎嘿嘿嘿（< ゝω ·)~ ☆），但不知道寄去哪里就打消了这个念头。在这里想跟河蟹子分享一下我的心情，感觉这样会舒畅很多呢。

升上高三之后追番的时间越来越少，伴随而来的还有学业的压力。然而幸好，我没有因此而陷入迷惘，因为我遇上了 μ`s 的小姐姐们。在高二学期末与高三开学之际，我有幸坐上了《LoveLive！》的末班车。尽管我开始认识小姐姐们之前，Final Live 便已经结束，虽然有点遗憾，但我觉得与她们相遇真是一件很幸福、很美好的事情。尽管我没有和她们经历过风风雨雨，但她们的奇迹却是着着实实地激励着我，让我为之落泪，也给了我冲击高考难关的信念和勇气。真希望这场盛宴永远不要结束啊。在 μ`s 形同解散后，小姐姐们也各自继续踏上了自己的人生旅途，但我对她们的爱是不会变的（μ`sic forever！）！希望她们的事业越来越顺利（顺便表白彩彩（·8·））。新一轮的企划又将开始，我希望能把握住这次机遇，也期待未来几年她们能给咱带来更多精彩（杏树 chousetzu kawaii！）。恩，也是这些念头坚定了我要好好读书考间好大学的想法，毕竟我的目标是要去霓虹看小姐姐们的演唱会啊！如果高考考好了，实现我目标的阻力定能减少不少，所以，fight 达哟！河蟹子！也祝愿 2DM 越办越好 ~~~~~

谢谢倾听！

Kutchi
2016 年 12 月 11 日

：实体信！真好啊……好像要……（不过现在地址的邮箱非常不方便，而且中途寄丢的话河蟹子会非常伤心，还是推荐大家电子回函哟）。

不过码了这么长的字还是辛苦了，河蟹子非常感动哦～首先预祝你高考成功！“成为拉拉人缪斯人高考金榜题名”说不定会创造一个新的都市传说哦（雾…）编辑部成员中也有很多 lovelive 的饭们，你的心情河蟹子十分理解，缪斯小姐姐们的活力感染着我们每一个人，也使大家有信心去撰写属于自己的奇迹，相信你也一定可以的！距离高考时日不多，请努力加油咯！fight 哒呦！！！

张敏　男　18　QQ：734646686　浙江省 台州市

先是 steam 秋季特卖再是双十一 然后双十二 steam 冬季特卖 圣诞 元旦 春节…… oh my money

：年底突击花钱的习俗是全世界性的呢……元旦假期看着废狗、碧蓝玩家纷纷跳井的河蟹子在被窝里瑟瑟发抖……

ゆやこ　Male　无职（学生）

原谅我是第一次买。

：（0 — 0）放松，握着河蟹子的手，不会痛的……（被拖走）

乐扬　男　学生　17　湖南省永州市宁远县

对这期真的是十分满足啊，魔保育、少女编号的介绍、歌曲还有眠眠的纸模、千岁的海报都在这一期里，真的是赢了呢，嘎哈哈哈！

无聊逛图书馆的时候难得的看到一个关于二次元的书籍，直接就买了下来，看了之后感觉涨了不少姿势，而且还有许多有趣的东西，看来以后要多关照图书馆少有的这本二次元刊物了 =w=

：图……图书馆？？？而且还是可以卖的？？这与河蟹子所熟知的图书馆定义不一样！
不过居然能在这种意外的地方看到新刊上架，内心还是很激动的～

依阿华　男　17　学生　QQ/mail：929211031　湖南怀化鹤城区

94 期前的碟子都有手游 APP 之后怎么没了，快还回来 还有什么试玩

：那是因为大人的原因而被抹消的存在啊，不过每期手游版块上都有放官网或者下载地址的二维码哟，尽管扫一扫。

杨倾城　男　学生　四川省攀枝花市

继续努力啦～

：这期很多长信呢……为了平衡就挑两条最短的回函来公布吧 www
所以，我们会继续加了个油的（青叶腔）～

冰见水晶

二次元狂热是每月两期吧。

吾辈从 75 期开始接触 2DM 现在手边已经是 97 期了，也就是说一年真的过去了。

不是第一次买二次元杂志但是第一次碰上如此物超所值的杂志，回想起来当初只是因为看到 75 期上《为何如此喜欢黑发》，吾辈的黑长直之血在完全没有注意到封面就是个黑发妹子的情况下就已经反应了。

真的好庆幸，如果错过就真的错过了。吾辈进入二次元的契机是刀剑神域，但真正入宅番是只有神知道的世界，此后一直对 ACG 中最后还依然一无所知的 GALgame 抱有幻想，无奈实在眼花缭乱，不知如何下手时，终于遇到了 2DM。

也许之后我才真正有资格自称御宅也说不定，因为 2DM 每期附赠的 CD 我也真正开始欣赏从不曾注意的音乐了，因为 2DM 同人界的价值我终于明白了，因为 2DM 每期也都有的东方专区我前所未有的担心起了自己的寿命（）……

最想对 2DM 说的是既然 ACG 都有特区独报，但如今已是 ACGN 了，和不加一个 Novel（轻小说）鉴赏呢，自轻国被封没有一个网站看的还有那么舒服了，更新慢，没有插画，资源还不齐。实在是烦恼啊。

另外，希望在 2017 年里 2DM 人气像纳兹一样一直红红火火，质量像闪闪一样永远无与伦比。

PS. 过年不会休刊吧

：是每月一期……这位读者的时间轴与标准参考系之间的差距相当大呢……
为何如此喜欢黑发那期（其实是 76 期）的封面虽然是巧合，不过能够命中读者们的萌点真是太好了～当时作者也是爆发了热情一鼓作气介绍了很多其他作品的黑长直角色。
轻小说的话，倒是不定期都有讲到哟，尤其是动画化了的作品，小说本体都会着重讲到的。只是最近 11 区轻小说界越来越起点化……挑选值得讲解的作品变得很困难了 www

宅收藏

雷姆等身大手办

出品：FIGUREX　　价格：1480000 日元

等身大的手办大家也见过不少了，由于造价昂贵所以均是限定生产，一般在 10 件左右。毕竟上百万日元的价格不是所有阿宅都消受得起的。不过这只等身大的雷姆实在是非！常！可爱！ 10 件的限定预约竟然在放出后随即被订光，于是官方决定增产至 30 件！诚然这款手办确实做的十分用心，头发和衣服的细节表现很是不错，果然现在的等身手办质量已经和几年前相对粗糙的制品不可同日而语。另外，台座中还内置了音响，可以播放雷姆的语音哦。不过约合 10 万 RMB 的价格，不管增产多少大多数人也只能看看……

REM

『Fate/GO』酒吞童子 Q 版手办

出品：monolith　　价格：4300 ~ 5000 日元

FGO 中的酒吞童子甫一实装马上人气飙高，绝妙的幼女身材加上色气的服装和表情让人完全按耐不住。这款新企划的手办采用了 2.5 头身的 Q 版造型，但无论姿态和表情都保留了酒吞特有的味道，婴儿肥的酒吞快要萌炸……手办除了手持酒碗的通常版外，另有“東京フィギュア”展的限定版，手持短剑和灯笼，姿态也更加妖娆。预定 2017 年 7 月发售。

浮世绘手办化新品

出品：FREEing　价格：未定

曾经推出过达芬奇人体、思想者的 FREEing 桌面美术馆系列新品 figma，这次竟然挑中了浮世绘。这款手办以名为『三世大谷鬼次の奴江戸兵衛』为原型制作，原作画的是“第三代大谷鬼次所饰演歌舞伎戏剧『恋女房染分手纲』中的角色江戸兵卫”。虽然知道是严肃的作品…但手办看起来真的好有趣啊！原型制作中发售情况未定。

真正的二次元老婆 Gatebox

出品：vinclu　价格：298000 日元

两年前初公布的全球首个家庭全息虚拟机器人 Gatebox 如今终于开售了！它能够将自己的二次元老婆全息投影出来，早上用萌萌的声音叫你起床，像新婚妻子一样贴心，管理职能家居，为你加油鼓气和撒娇。回家的时候面对的再也不是漆黑的房间，而是温暖的问候。宅男终于能打破次元壁和喜欢的角色在一起生活了！不过为什么感觉有点莫名的悲伤呢……折合人民币只要一万八，不抱一只回家吗～

『吊带袜天使』新周边发售

出品：エムズ　价格：350 ~ 800 日元

本月最让人失望的消息之一——曾经的 GAINAX 神作『吊带袜天使』忽然宣布成立新企划小组，让粉丝天真的以为是第二季有望，然而如今原版人马早已悉数离开，G 社其实也只是用所剩的作品版权来出出周边而已。2017 年官方会举办『吊带袜天使』的作品展，相关周边也会陆续推出，并计划设计 PSG 主题咖啡厅。有生之年可能再也看不到续作的粉丝，姑且还可以靠周边再苟延残喘一阵吧。

高垣枫酒杯组合

出品：Phat！　价格：2500 日元

高垣枫作为『偶像大师灰姑娘女孩』中大龄组偶像的一员，外表成熟内心丝毫不成熟，但人气却高得不科学。枫姐最大的爱好莫过于喝酒，但酒量似乎不行几杯下去就角色崩坏。这款啤酒杯与启瓶器的组合便由这样的枫姐代言，图案采用了八云剑豪的 Q 版造型非常萌。看着枫姐心情这么好，也会不由得多喝几杯吧。本品将在 C91 Phat! × Gift 摊位贩售，Gift 网站可提前购买。

人渣的本愿

■文 /windchaos
■责编 / haru
■美编 / 小茧

人渣的本愿

Staff:	Cast:
原作：横枪萌果	安乐冈花火：安济知佳
监督：安藤正臣	粟屋麦：岛崎信长
脚本、系列构成：上江洲诚	钟井鸣海：野岛健儿
人物设定：黑泽桂子	皆川茜：丰崎爱生
动画制作：Lerche	绘鸠早苗：户松遥

在大半年之前的倒A发布会上就已经早早宣布了『人渣的本愿』这部漫画将要动画化的消息，而当时倒A选择这样一部作品动画化也有些让人始料未及。这部由女性漫画家横枪萌果创作的漫画自2012年连载以来，已经发了售7卷单行本，累计销量已经突破100万册。本作剧情讲述了被外人认为是高中生模范情侣的安乐冈花火与粟屋麦各自都有喜欢的对象，但还是在一起交往的故事。由于作者是女性，原作对于角色的心理刻画十分细腻，也有不少禁断的剧情，不知动画版会如何还原原作的尺度。

此次『人渣的本愿』的动画化交由曾制作了『弹丸论破』与『魔法少女育成计划』的新锐会社Lerche制作，而本次担任监督的安藤正臣最具代表的监督作品则是『白色相簿2』的动画，脚本与系列构成交给了岸诚二的基友上江洲诚。从已经公布的宣传PV来看，动画应该还会保留原作大量的内心戏，充满文艺范儿，而在黑泽桂子的人设下终于可以不用像看原作漫画那样脸盲了。不知『人渣的本愿』能否在这个冬天搞出一个“渣学”什么的实在是令人期待。

Rewrite Moon篇/Terra篇

Rewrite Moon篇/Terra篇

Staff:
原作：Key
监督、系列构成：天冲
构成、脚本协力：田中罗密欧、魁
脚本：青岛崇、高桥龙也
人物原案：樋上至
人物设定：野中正幸
制作：8-bit

Cast:
天王寺瑚太郎：森田成一
神户小鸟：斋藤千和
篝：花泽香菜

“罚抄”『Rewrite』第一期动画化到现在，key社发生了一系列巨大变故，从大魔王麻枝准的住院到樋上大妈的出走到让键子担心不已，乃至现在看到“罚抄”STAFF表上人物原案樋上至的时候让人感慨万千。『Rewrite』动画第一季在动画制作8-bit、监督天冲以及脚本高桥龙也的大刀阔斧改编下，就连键子都猜不透每一话那暴走般的剧情走向。好在key社终于有了新作企划，“罚抄”动画剧本终于也读档重来，二期动画直接进入了原作的Moon篇与Terra篇。

作为2017年1月发售PS4版游戏的宣传动画，好消息是『Rewrite』动画终于迎来二期了，坏消息是制作阵容还是一期那群原作毁坏者般的制作班底，看在键子信仰加成BD卖的尚可的情况下，希望作画崩坏的情况能少出现一些。动画剧情方面读档之后重启Moon篇/Terra篇至少比共通篇和个人篇要好改编一些，终于能看到主角上月球了。作为一部以宣传游戏移植般为主的动画，如果对本作设定感兴趣的还是建议去玩下游戏，而那些坚持完第一季的原作党们相信在信仰的加成下一定会把第二季也一起看完的吧。

Chaos;Child

Chaos;Child

Staff:	**Cast:**
原作：志仓千代丸/MAGES.	宫代拓留：松冈祯丞
监督、系列构成：神保昌登	尾上世莉架：上坂堇
音乐：onoken、阿保刚	来栖乃乃：布莱德卡特・塞拉・惠美
角色设计、总作画监督：山吉一幸	有村雏绘：三森铃子
动画制作：SILVER LINK.	山添浮：水濑祈
	香月华：仲谷明香

在经历了志仓千代丸原创的『超能力9人组』动画化之后，MAGES的另一部作品『Chaos;Chlid』也迎来了动画化。与动画先行的『超能力9人组』不同，『Chaos;Child』因为有游戏原作的基础，所以剧情质量有保障。同样是“Chaos”系列，『Chaos;Child』沿用了之前『Chaos;Head』的世界观，以妄想、猎奇与推理为主旨，让观众在妄想与猎奇中享受层层解开世界观与谜团的快感。

动画版的监督为神保昌登，之前曾担任过『魔法少女伊莉雅』系列的动画监督，不知这次动画在剧情上会进行如何改编。动画制作方面，SILVER LINK与神保昌登在『魔法少女伊莉雅』上有过合作，并且动画沿用原作阿保刚的经典BGM，相信从作画到音乐上都会有十分上乘的表现。此外，作为一部GAL改动画这次选择了AT-X作为主要的播放电视台，了解原作的玩家都知道本作原作中有大量猎奇惊悚的场面，相信动画中能够有很大程度的还原。作为这两年一部非常优秀的GAL改编动画，尽管或许无法达到『命运石之门』的高度，也同样是本季不可错过的一部。

小魔女学园

小魔女学园

Staff:	**Cast:**
原作：TRIGGER/吉成曜	阿科・卡嘉莉：潘惠美
人物原案：吉成曜	洛蒂・杨森：折笠富美子
系列构成：岛田满	苏西・曼芭芭拉：村濑迪与
动画制作：TRIGGER	戴安娜・卡文迪什：日笠阳子
	亚丝・老师：日高法子

『小魔女学园』最早是在2013年日本文化厅年轻动画家育成计划中诞生的一部短篇OVA作品，讲述了魔法学园中魔女们的日常故事。由于动画精良的作画与分镜，让人们记住了吉成曜这个出自GAINAX的70后监督。其实在『天元突破』与『吊带袜天使』中，吉成曜就与今石洋之合作过，在更早的『FLCL』、『EVA』、『少女革命』这些宅社的经典作品中吉成曜都担任过原画，可以说是师出名门。

吉成曜在2013年以『小魔女学园』短篇OVA作为自己的监督出道作之后，在2015年，小魔女学园又搬上大荧幕上映了剧场版动画，同样充满TRIGGER风格的作画让人看得十分过瘾，不过在作画之外，剧场版的长度对于吉成曜作为监督的节奏掌控能力是一种挑战。此番『小魔女学园』动画化，并且已经公布了是25话半年番的长度，除了能够欣赏到『小魔女学园』精美的作画与分镜之外，吉成曜能否在半年番的长度中，在故事的叙述中让观众看到更多的惊喜？毕竟前辈今石洋之的作品中往往会出现一些神展开，若是能够做到这样的话，相信以TRIGGER的作画水准，一定又是一部质量上乘的动画。▲

在拿到这期杂志的时候，『超级马里奥』手游应该已经上线了，看到本作的试玩视频实在是很期待马里奥与跑酷的结合。这期杂志发售的时候也到了 1 月新番的季节，本季有『碧蓝幻想』与『偶像事变』等手游改编动画接踵而至，这期也为大家着重介绍一下『偶像事变』这个新企划。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 稗田、haru ■ 美编 / 小茧

偶像事变

游戏原名：アイドル事変
开发厂商：BBB Corporation
游戏类型：MUG
游戏平台：iOS/Android
收费方式：道具收费
官网下载：http://idoljihen.jp/game/

MOBILEGAME

ios

android

作为一个 MAGES 发起的跨手游和动画的多媒体企划，『偶像事变』的手游早在 2016 年 10 月底就已经上线，而 2017 年的 1 月也迎来了 TV 动画化，并且 TV 动画由 MAPPA 来制作，相信至少动画的作画水准肯定很高。在介绍手游之前，先来介绍一下这个企划的剧情，故事讲述了日本陷入经济崩坏、政治危机时，一名叫做三日月神乐的偶像组织新内阁，使国民经济迅速回复，这个事件也叫做“偶像事变”，在 20 年后，三日月神乐宣布引退，于是日本各个县偶像议员纷纷建立自己的政党，真正的偶像战国时代开始了……

作为一款类似『LoveLove!』与『灰姑娘女孩』的手游，我们可以看出『偶像事变』这个企划在剧情上下了不少的功夫，游戏的故事模式中也有大量的剧情，能够让玩家了解角色的同时补完整个世界观。玩法上面『偶像事变』与绝大多数手机音游并无二致，不过『偶像事变』的音游玩法只有两键，只需通过屏幕左右两边达成点击或者长按，相比一些鬼畜度很高的音游

难度要低不少。不过游戏默认使用 3D 人物和背景，高画质模式下卡顿非常严重，变相增加了不少游戏的难度，建议手机配置不高的玩家在设置中调整一下画质。

与大多数音游重点在抽角色不同，『偶像事变』的抽卡主要抽的是服装，服装不仅有各种能力属性上的加成，更重要的是服装在音游模式中能够在角色模型体现出来。服装除了课金抽卡获得之外，在故事模式中也能解锁获得，新的歌曲也是通过故事模式进行解锁。在『偶像事变』中玩家不仅可以独自进行游戏，还能通过“BATTLE 议事堂”模式与其它玩家偶像议员进行对战，这个时候就不单单是拼操作了，同样也是拼玩家身上服装的稀有程度，不断收集稀有的服装向着国民议员进发吧。

总体而言，MAGES 发起的这个『偶像议员』的企划剧情部分要远好于实际的游戏部分，实际玩起来就会发现游戏的完成度有限，还有不少需要完善的问题，这也是目前很多为了配合动画企划赶鸭子上架的手游普遍存在的问题。在这期杂志发售的时候由 MAPPA 制作的动画应该已经开播了，在 MAPPA 惊人的作画下是否能引起新的二次元偶像热潮使更多的玩家入坑呢？让我们拭目以待。

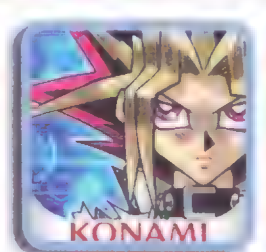
游戏王：决斗新世代

游戏原名：遊戯王 デュエルリンクス
开发厂商：Konami Digital
游戏类型：卡牌对战
游戏平台：iOS/Android
收费方式：道具收费
官网下载：http://www.konami.jp/yugioh/duel_links/en/

MOBILEGAME

ios

android



从1999年发售便流行至今的集换式TCG卡牌游戏『游戏王』，也终于迎来了官方的第一款手游『游戏王：决斗链接』。与玩实体的卡牌相比，手游的画面有了华丽的特效，在游戏中能看到华丽的3D效果与会站起来的怪物模型，这一点上与玩实体卡牌体验上还是有挺大的不同。

不过对于『游戏王』的老玩家来说，手游的版本让人有种一朝回到解放前的感觉，在『决斗链接』中不但采用了受玩家诟病的“快速规则”，初始卡组也有种倒退十年的感觉。可能是一方面考虑到手游能够快速吸引大量没玩过游戏王、不懂规则的玩家，在“快速规则”下几分钟一盘的模式更加适合手机玩家的闲散时间，另一方面卡牌的问题就是靠玩家课金去抽了。不过从目前的反馈来看，课金抽到的卡包也都停留在非常早的版本，看来KONAMI是打算长线运营『决斗链接』这款游戏，可以猜想一下『决斗链接』补完新卡牌的速度快还是『Pokemon Go』补充新宝可梦的速度快

游戏的剧情模式难度还是非常循序渐进，随着剧情模式的深入，玩家也正好渐渐掌握游戏王的系统。不过目前游戏的版本是英文的，附带中文的国际版会在1月份上线，看不懂英文的玩家可以等中文版。

最近『实况力量棒球』的手游正好迎来两周年，除了自身的周年活动之外，在日本也投入了大量的电视宣传广告，同时KONAMI旗下的另一款经典『实况力量足球』也手游化，从这期一连介绍了两款KONAMI的游戏看来，K社才是真·手游大厂。

如果玩过手机上『实况力量棒球』的玩家对于『实况力量足球』应该能够非常迅速的上手。简单来说，游戏的玩法是通过故事模式育成角色，然后将自己育成的角色加入到自己的队伍中参加比赛的模式。由于抽卡获得的角色只是作为故事模式中编成的六名辅助角色之一，在故事模式中给予育成的角色各种能力以及技能上的加成，所以每个玩家从每个角色到自己队伍的搭配都千变万化，并非那种抽到高级卡就直接提升战斗力的手游。

与『实况力量棒球』不同，在足球中一场比赛的时间也长了很多，游戏采取半场45分钟的时长，可供玩家操作，玩家在半场时间里要进尽量多的球，因为另一个半场的比赛就并非由玩家掌控了，而是采用AI自动与对方玩家的手动模式进行对战，这样保证每半场比赛都是玩家对AI，这一设定也比棒球的对抗性高了不少。

目前游戏的故事模式仅开放了一所高校，根据之前棒球的运营来看，之后会逐渐加入各种高校且玩法各异，不懂棒球规则但是对足球感兴趣的千万不要错过。▲

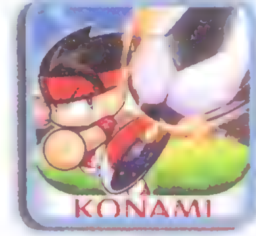
实况力量足球

游戏原名：実況パワフルサッカー
开发厂商：Konami Digital
游戏类型：体育
游戏平台：iOS/Andorid
收费方式：道具收费
官网下载：https://www.konami.com/pawa/soccer/

MOBILEGAME

ios

android



走上人与机器人共存的未来

——minori新作「トリノライン」

■文／如月千华 ■责编／稗田、haru ■美编／三白

INFO

作品名：トリノライン
出品：minori
原画：柚子奈ひよ、きのこのみ
剧本：御厨みくり、8、鋏鷺、花見田ひかる
发售日：2017年3月31日

故事发生在距离现在并不是很遥远的近未来，在那个时代智能人型机器人技术飞速发展，人型机器人已经逐渐渗透到人类的生活之中。故事的舞台是一个面积不大城市化水平却很高的小岛，那里是为了探索人类与人形机器人共同生活的试验场。

生活在这里的主人公七波舜是在岛上中学就读的高中二年级学生，性格不太引人注目，却是一个很好打交道的人。总的来说十分平凡的他，却在幼年时期因为水难事故，失去了比自己小一岁的亲妹妹。他始终无法忘记那个炎热夏天的悲剧，即便如此，依然努力地接受着一切，积极地生活着。当苦涩的幼年时代过去，在他高二的这一年夏天，他邂逅了一个与记忆中的妹妹如出一辙少女——由人工智能的权威学者开发的最先进的人型机器人“torino”。

“torino”外表和动作与普通人类并无二致，连声音和体温都与人类难以分辨，而且她相比其他的机器人还有另一个特别之处：她拥有舜的妹妹——七波白音的记忆。作为“实验”的一环，“torino”将以妹妹白音的身份来到舜的家庭里与一家人一起生活。他们一家虽然仍存芥蒂，但在纯洁的年龄失去的妹妹和女儿，维持着纯洁的内心，以成长之后的相貌出现在他们面前，多多少少还是让一家人感到欣喜。

另一方面，对于“torino”的创造者——紬木沙罗来说，七波一家的新生活则是追求幸福和希望的新的可能性……

七波 白音

身高：144cm
体重：--kg
三围：B77（D）/W53/H78
生日：？？

天才科学家紬木沙罗创造的新型人型机器人，外表仿佛是舜的妹妹白音成长起来的样子，并且拥有白音的记忆。虽然看起来是一个高中生，但由于内心仍在成长途中，所以有很多不懂事的表现，做出让人难以预料的事情，同时也因此让她酝酿出一种不可思议的气质。一头靓丽的银发和可爱的面容让她深受大家的喜爱，在学校里被当做吉祥物一般对待。

她的存在毫无疑问是故事的核心，主要角色的舜和沙罗在她身上寄托着完全不同的思念，在这样的环境中，她作为“人工智能”会得到怎样的成长呢？

CV：要しおり

CV：八ッ橋しなもん

宫风 夕梨

身高：149cm
体重：44kg
三围：B87（F）/W58/H88
生日：1月9日

主人公舜的青梅竹马，两人关系很好，她家里经营着一栋出租公寓，是一家的独生女。从外表也能看出来是一个很有朝气的女孩子，但是由于患有某种不治之症，对于自己的人生处于半放弃状态。因此自暴自弃地模仿着不良学生的言行，但由于她老好人的性格，有人拜托她总是不会拒绝，所以现在还担任着班长一职。

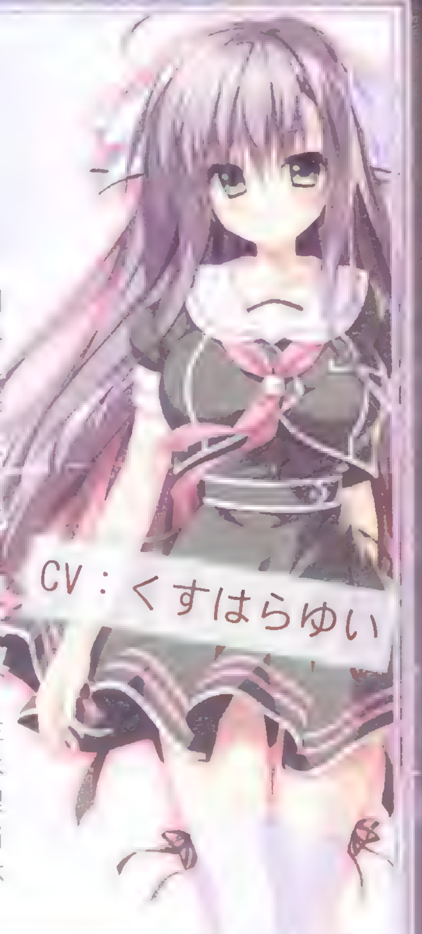
本作中她担当了minori作品中并不少见的“绝症”担当。虽然听起来比较韩剧，但至少minori每次都会给出自己的解答。在本作中，她剧本的主要矛盾或许将是“绝症”和人造机器人的存在结合起来展开。

紬木 沙罗

身高：1[illegible]cm
体重：46kg
三围：B91（G）/W59/H89
生日：3月14日

舜的另一个青梅竹马。从小就拥有天才的头脑，现在是开发人型机器人的科学家。为人很有学者气质，平时看起来是一个冷面美人，喜欢各种实验，因此常被周围认为是个冷[illegible]情的人，但本质上她很善良。虽然[illegible]舜同年，但精神年龄比较高，经常[illegible]小恶魔一样捉弄舜。

作为“torino”的创造者，[illegible]“torino”即现在的白音身上寄托了[illegible]种希望，她希望能够通过白音与七[illegible]一家的共存探索出一种新的可能性。而这可能就是本作所要讲述的核心主题。值得注意的是，沙罗的CVくすはらゆい在minori转型之后推出的作品里可以拿下全勤奖了，而且每次她担当的角色都是人气最高的一位，或许本次沙罗已经赢在了起跑线上?



CV：くすはらゆい

在2016年10月前后，minori总算一年一度地公布了新作，这时间相对于往年来说较晚，不过游戏发售时间依然是次年——即2017年的春天，这倒是让人感觉十分稳定。自从确定了巨乳村的路线之后，玩家们对于曾经以中二（另一种意义上）著称的minori的评价却趋于稳定，我们可以看到他们在提供高浓度工口的同时借以包含工口在内的18X元素来追求更加有深度和震撼力的“成人”作品。

不过，在看到『トリノライン』的介绍的时候，笔者多少还是有些意外。首先是STAFF，在祖传的御用画师+写手庄名泉石+御影出走之后，虽然官方依然表示两人仍会参与本社作品，但是两年来的作品里我们都没有再看到他们的名字，取而代之的是，以逐渐成为主力的柚子奈ひよ和鉄鷲为中心继续发展新的战力。本次画师阵中的新面孔きのこのみ又是一个同人圈起家的画师社团，由kino和konomi二人组成，2015年的时候才依靠戏画的一部『シロガネ×スピリッツ!』在黄油圈闪亮登场，给玩家留下的印象也很好。反观写手方面，“8”这个此前只写过萌拔的写手，就实在让人觉得不太靠谱了，如果此人的确战力不够，那么可能本作的总体水平就要看鉄鷲的控制能力了。

从内容方面看，“一开始就死了妹”这种设定倒是很像是minori干得出来的事情，设计一个继承了妹妹的记忆的机器人，在机器人和记忆可以移植的世界观里让青梅竹马得上绝症，从虐心程度来看也是minori的擅长分野……但是让青梅竹马做一个天才科学家什么的，笔者就觉得和minori格格不入了，因为这样的设定显得缺少厚重感——当然这只是笔者目前的个人感受，也不知道minori的真正用意是什么，姑且让我们继续期待minori在这荒野一般的业界里一年一次的发作吧（笑）▲

牛顿怎么可能这么可爱!

Laplacian的爆笑新作

『ニュートンと林檎の樹』

■文 / 如月千华 ■责编 / 稗田、haru ■美编 / 三白

INFO

作品名：ニュートンと林檎の樹
中文暂译：牛顿与苹果树
出品：Laplacian
原画：ベコ太郎、霜降、ぺれっと
剧本・企划：緒乃ワサビ
发售日：2017 年 4 月 28 日

STORY

故事的主人公朝永修二的祖父是日本第二位获得了诺贝尔物理学奖的著名科学家，小时候修二和青梅竹马的少女——“一二三 四五”一起受到祖父的影响，非常喜欢科学。但是随着年龄的增长，他的学生时代总是在被与祖父的比较中度过，因此逐渐对物理产生了抗拒感，从而告别科学，走上了不卖座的音乐之路。

某天，祖父在英国旅行途中突然失去了行踪，修二与久别重逢的青梅竹马在寻找祖父的过程中因为一场偶然竟穿越了时光，回到了本作故事的舞台：17世纪的英国名门大学——剑桥大学!

刚来到这个时代，还没摸清状况的二人面前出现了一位少女，她竟然就是被后世誉为近代物理学之父的艾萨克・牛顿。了解到这一事实的修二无法抑制掀桌的冲动，推倒了旁边的一棵苹果树。后来他才知道，那一刻正是牛顿想到万有引力的瞬间!

因为修二的行为，少女牛顿与划时代的“发现”失之交臂，后世的历史将会像被推到的多米诺牌一样发生重大的连锁反应，那么修二究竟能不能修正错误的历史，并回到现代呢?

爱丽丝・贝德福德

身高：148cm　胸围：A cup
血型：B型

跳级就读剑桥大学的天才少女。因为身为女性，自己的论文得不到正当的评价，她只好使用艾萨克・牛顿这样一个笔名来发表论文，历史上将她记录成了男性。能力很强，与之相应的自尊心也格外强烈，并且自我展示欲十足，在剑桥是一个与周围格格不入的存在。她有个坏习惯是会擅自在图书馆的书上做标记，据说那里几乎所有书上都被她标注过。平胸，似乎自己也对此挺在意，身材也很娇小，再加上性格比较傲气，所以总给人一种小孩子逞强的感觉。

Alice Bedford

一二三 四五

身高：165cm 胸围：E Cup
血液型：A型

修二的青梅竹马，幼年时从修二的祖父那里得知科学的乐趣之后，就一直沿着理科路线走了下来。仿佛与她的特殊姓名相呼应一样，测量和定义仿佛就是她生活意义，周围的东西，只要她没做过测量和定义就浑身不舒服。本作中的毒舌担当，对修二也口无遮拦。

每天早上都会起来以毫米为单位测量和记录自己的胸围。提到身材的话题，她会毫不犹豫地告诉你当时最新的三围数据。

虽然对数字方面很在行，但实际上是个比较笨拙的女孩子。

Utakkane Yotsuko

九十九 春

身高：160cm 胸围：F cup
血型：O型

在17世纪的英国学习天文学的少女，来自日本的留学生。她的祖父那一辈就已经来到英国，在那之后日本进入锁国时期，因此她是在英国土生土长的日本人，从未回到过日本，对日本怀有很强的憧憬，平时喜欢穿着一身和服。

她的性格平和温柔，充满母性特征，但内心坚强，在那个对女性学者十分苛刻的时代，依然坚持着做着学术研究。在学院里她是爱丽丝唯一的理解者，关系很要好，两人在学习和生活中经常相互扶持。

Tsukumo Haru

拉比·吉耶

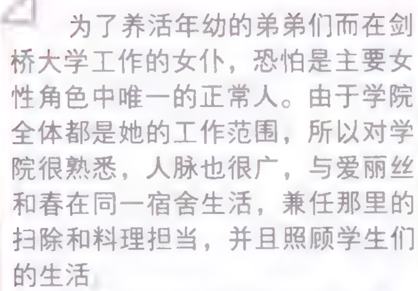
身高：146cm 胸围：A Cup
血型：AB型

经常在剑桥大学各处途经引发火灾的问题儿童。与通过理论的堆积得出结论的爱丽丝相反，她是借助直觉和推测来导出结论的奇才科学家。思想十分开阔，在那个近代科学和类似魔法的炼金术共存的时代，只要自己的直觉判断“可行”，那么不管是科学还是魔法她都会吸收为己用。她最先看穿修二不是这个时代的人，并且对他抱起了强烈的好奇心。现在最想要的东西就是能够老老实实听话的男性实验对象。

简单的说，她就是个随身带着各种古怪器具和药品的科学狂人，立绘的表情也是所有角色中最……最有个性的，想必本作的颜艺担当就是她了。

Lavi Gier

艾米·费尔顿



身高：149cm 胸围：C Cup
血型：A型

为了养活年幼的弟弟们而在剑桥大学工作的女仆，恐怕是主要女性角色中唯一的正常人。由于学院全体都是她的工作范围，所以对学院很熟悉，人脉也很广，与爱丽丝和春在同一宿舍生活，兼任那里的扫除和料理担当，并且照顾学生们的生活。

在工作中她绝不会拆下发圈，只有关系特殊的人才能看到工作繁忙的她不带发圈的样子。

Emmy Felton

COMMENT

Laplacian这个品牌在2016年还是一个新面孔，6月才推出处女作『キミトユメミシ』，这部作品虽然看起来像是普通的萌系学园恋爱题材，却凭借制作者们在搞笑和卖蠢方面的全力投球，给接触过该作的玩家留下了深刻的印象——那不管是剧情、歌曲甚至过场动画都要为逗你傻笑服务的信念，实在让人不得不佩服。就在处女作发售后不到半年，Laplacian就公布了其第二部作品——『ニュートンと林檎の樹』。

武将、伟人、军事家、政治家……现在终于到了科学家也要被娘化的时代了！（雾）据说本作中的牛顿比史实上的人物要萌上一亿倍！（迷雾）

毫无疑问，本作将完全继承并发扬前作的风格，从设定上来看就是一个要怀疑制作者是不是脑子有病的欢乐作品。虽然题材是时间穿越，虽然要涉及17世纪的时代学术研究和女性所处背景，但是官方还是明确表示，本作本质上还是一部脑抽的恋爱喜剧，就算有严肃的内容我们也可以按下不表，只需要能对脑子少根筋的萌妹子们哦呼哦呼就达到目的了。▲

微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田、haru
■ 美编 / 小苗

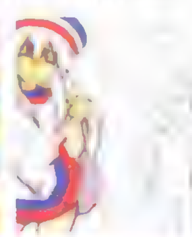
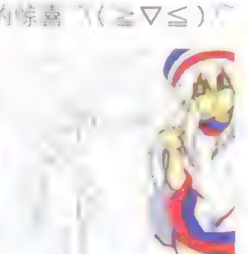
读者们读到本期月报的时候估计已经进入 2017 年了吧，元旦快乐啦各位！春节也已经近在眼前了呢 ~ 日本那边秋季档动画纷纷进入完结季，冬季档也有不少新消息释出，其中和 Nico 有关的有两件，一是大家熟悉的米津玄師的新单曲『orion』已被确认将作为 1 月 7 日播出的新动画『3 月のライオン（三月的狮子）』片尾曲，单曲 CD『orion』也定于 2 月 15 日发售。再来是流星 P 也就是トゥライ以“湊貴大”名义担任作曲的暁月凛第二首单曲『コノ手デ』被用作动画『青の祓魔師 京都不浄王篇』的片尾曲。

还有一条年末大新闻不得不提，那就是初音未来中国计划启动啦！初音未来 V4 CHINESE 版本将于近期发售，感到一大波中文 VOCALOID 新作即将在明年迎面而来呢（☆▽☆）

ニコニコ動画十年祭

番号：sm30214773 作者：祝☆ニコニコ動画 10 周年

首先恭喜 Nico 迎来十周年庆典！前段时间看到一些古参庆祝自己的投稿七周年 / 八周年已经很是感慨，没想到 Nico 开站竟然已经十周年了，也迎来了番号 sm 以 3 开头的新时代，可喜可贺可喜可贺！Nico 上的能人们为了庆祝十周年也剪辑了这首几乎融合了十年内所有记忆点曲子的作品投稿作为贺礼，真正听到这么多熟悉的旋律的时候，才有一种原来这个站已经陪我们走过了十年的路程，希望下一个十年你依旧能给我们带来新的惊喜 ╮(≧▽≦)╭

初音ミク オリジナル曲『ムーンウォークフィーバー』

番号：sm30159740 作者：日向電工

本月的重点还有好几位突然“诈尸”的群众，VOCALOID 区最轰动的要数日向電工了。这位从初投稿就大放异彩的 P 主是个不折不扣的实力派，2012 年 7 月第一作『初音ミク　オリジナル曲「アンダワ」（番号：sm18306495）』就取得了最高 19 位的好成绩，同年的投稿作『初音ミク　オリジナル曲「ジベタトラベル」（番号：sm18800075）』的mylst 数超过了 5000，随后 2013 年 3 月的作品『初音ミク　オリジナル曲「ブリキノダンス」（番号：sm20296308）』更是把他送入手握再生百万传说曲的 P 主行列，而这不过是他在 Nico 的第六首投稿作品。但就在这种前途一片大好的情况下，他在 2013 年 9 月的投稿后就“下落不明”了，虽然因为他乐曲的质量有很多猜测他是专业音乐界跑来 Nico 玩票的，但是时隔三年多重新投稿实在是让人惊喜异常，不光是带来了曲风熟悉魔性的新曲，而且还宣布即将于 2017 年 2 月发售专辑呢！

ダンスロボットダンス / 初音ミク

番号：sm30177601 作者：ナユタン星人

感觉每一期都要讲到这位 P 主，这勤快的程度和每首必上榜的架势，不承认他现在是 Nico 最当红 P 主之一都不行啊。这次依然是在他强迫症一样的三分钟时长中为我们带来了外星球的洗脑旋律。本次前半段其实算是沿袭他风格的普通水准，后半段 PV 中外星人的手腕转动幅度成了讨论重点（咦），但是人家是外星人别忘啦 www 结尾的一分钟的有趣变调和高潮段非常入耳。ナユタン星人也即将于年末发行自己的第二张同人专辑，一定会大卖的啦，给入侵计划多赚一点资金哟 b(￣▽￣)d

【初音ミク】靴磨きとマリア【オリジナル】

番号：sm30101509 作者：ナノウ

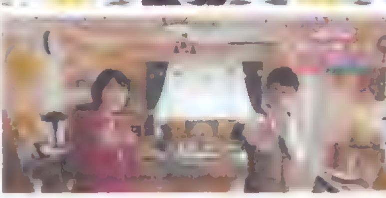
“诈尸”军团二号机，也是很久不见的 nanou，他的代表作『文学少年の憂鬱（番号：sm9340347）』和『ハロ／ハワユ（番号：sm11448603）』应该属于如雷贯耳级别的曲目了吧，属于 VOCALOID 摇滚派系的代表性 P 主。自从初投稿以来虽然作品数不多但也是首首精品的一位实力派，另一个身份是乐队“Lyu:Lyu”的吉他和主唱。2013 年消失以来终于回归原创版，请问你是和楼上的日向電工一起约好的吗 www

本月橘子星人 Orangestar 也有非常耐听的新投『DAYBREAK FRONTLINE / feat.IA（番号：sm30156654）』，而且翻唱的 rap 版『【Rap アレンジして】DAYBREAK FRONTLINE 歌ってみた【LowFat× おん湯（♨）】（番号：sm30171731）』也非常不错，一并推荐啦。

プロ（?）の独身二人が『恋』（星野源）を歌ってみた ver.1122

番号：sm30261044 作者：1122

随着年末的来临日本各大榜单也逐渐出炉，比如 2016 知名度最高的十首新曲之类，今年的红白歌会也已经公布了曲目列表，有几首本年度在 Nico 翻唱版也是很红火的～特别年末这一波由于日剧『逃避可耻但有用』的主题曲带来的热潮现在还在发酵中，这首『恋』由剧中男演员同时也是歌手的星野源创作并演唱，已经多周蝉联日本 iTunes 的单曲榜首，魔性的舞蹈动作由著名女子组合 perfume 的御用编舞 MIKIKO 操刀，近期随着剧的热播而红遍日本大街小巷。Nico 这边炸出了许久不单独投稿的男唱见【蓮】和蛇足的组合“1122”翻唱了这首红曲，随后他自己时隔四年半再次投稿个人单独的翻唱作品『【クイーンオブハート】を歌ってみました。（番号：sm30266408）』，某种意义上也算是本月“诈尸”团的一员了。



最后照例说点儿 Nico 相关的“八卦”新动向。最近日本那边出现了一个名为『神様、僕は気づいてしまった』的乐队（官网：http://wmg.jp/artist/kamiboku/），主唱名写的是“とこのたれか（某地某人）”，据说这位主唱正是今年在 Nico 大红的唱见まふまふ，这明显是要搞事的节奏啊 www 最新消息是乐队的新曲『神様、僕は気づいてしまった』将作为 SQUARE ENIX 旗下的游戏新作『スターオーシャン：アナムネシス』的主题曲，新进展持续关注 ing～

再来要祝贺 P 主 kz（livetune）的作品『初音ミクがオリジナル曲を歌ってくれました「ストロボナイツ」』百万再生达成，这也是他本人的第三首传说曲了，能在年内达成百万真是太好啦～本月 P 主 DECO*27 在本年度拿到了他的第九个周刊冠军，这也让他打破了现存由じん（自然の敵 P）在 2012 年创下的八个周刊冠军的个人最好纪录，成为 Nico 现在所有 P 主中一年内拿到周冠最多的 P 主，也是恭喜 Deco*27 拿到新纪录，今年也的确是他突飞猛进的一年呢！那么本月也就到这里啦，圣诞快乐哟民那！~(o´・∀・)ノハーィ▲

『你的名字』

真人[illegible]视感，三叶[illegible]经验谈

——专访半次元人气coser 小圣Anx

cn：小圣Anx

所在地：成都

星座：金牛

本命角色：柯南

最近在追的番：最近都好忙没看番咋办 QAQ

半次元个人主页：http://bcy.net/u/26165

二次元：本期的专访相信大家都挺熟悉啦！欢迎小圣～来和大家打个招呼吧！

小圣：Hello 大家好，我是小圣 ><~

二次元：先来采访一下小圣觉得电影里最吸引你的情节或者镜头是哪一段呢？

小圣：[illegible]撼的镜头特别的多，最吸引[illegible]是他们在黄昏时分天坑上的[illegible]了吧。

二次元：这次的这套『你的名字』棒哭QAQ，刚刷完电影就看到了你的图！So 快！是什么时候开始准备的呀？

小圣：当时日本刚上映就有关注了，然后我一直以来都很喜欢并且关注新海诚老师的作品，所以听说『你的名字』好评很高，就和CP 在香港上映时去看了，回成都后就着手准备。大概准备了有 1 个月左右，因为电影里男女主换了很多套衣服，所以当时还努力回忆每个场景不同的服饰造型来着 23333

二次元：整套图还原了超多电影的场景和剧情，好奇是怎么找到这么多还原的外景地的？

小圣：拍这套图去了好几个点，这里要特别感谢我的摄影——萧影。萧影老师找景、搭景的能力真的非常的强悍，三叶巫女部分的场景和泷在山洞里的场景，现实生活中很难

小圣：[illegible]，[illegible]我和 CP 开车开了 3 个小时找到了一个[illegible]的地方。[illegible]了！【[illegible]】

半次元：感觉真的是一项大工程，是小圣自己发起的吗？还是几个小伙伴一拍即合？

小圣：[illegible]从开始写到拍完，[illegible]，[illegible]，我们三个人，[illegible]【[illegible]】。[illegible]，所以几乎没有什么很困难的地方。

半次元：看（chi）完（wan）电（gou）影（liang）大家的感触都挺深的，之前的首页简直霸屏了，小圣作为同时又亲自还原了一遍剧情，有什么不一样的想法吗？

小圣：[illegible]电影的[illegible]，[illegible]自己[illegible]角色，还是有[illegible]的，是一种[illegible]说不出的[illegible]，[illegible] cosplay 的乐趣，在于自己去体会[illegible]

半次元：有些人觉得还原剧情是比较轻松的，因为只需要完全按照分镜剧情一格格照着拍就好。小圣怎么看？

小圣：[illegible]，因为还原剧情不仅仅是[illegible]，[illegible]。[illegible]，就是因为我们找不到[illegible]

半次元：自己对这套图满意吗？（有没有什么小遗憾？）

小圣：还算满意吧？遗憾估计就是没有拍出起床互换身体那里 23333

半次元：一直很喜欢小圣的后期！超厉害～这次这套图在后期上有什么经验可以分享给大家的吗？

小圣：这套图的后期是容纳了好几种风格并不是一种风格贯通整套，有的镜头的是小清新柔和的，然后水晶那里是比较电影化的阴暗色调，三叶祭舞那里是走的和风向，排版也和别的不一样，用了日文，其他的是英文 2333。然后天坑那里是做了特效，当时心里是想这一幕一定要还原啊，所以后期也下了挺大的功夫。经验的话大概就是 [illegible] 容纳比较多内容的图，可 [illegible] 期风格还 [illegible] 吧 ><

半次元：下一套计划是？

小圣：和瑞西在年底一口气拍了好多套，可能要休息一下 ///w///

半次元：新的一年有什么愿望吗？

小圣：暴富 233333

半次元：可以，这很务实 hhhhh 最后啦，对喜欢你的小伙伴们说点什么吧～

小圣：嗯——非常感谢大家对我作品一直以来的喜爱，希望以后可以给大家带来更多走心的、还原的作品【鞠躬】▲

色即是“空”

——异類籠目的生存之道（上）

笼目，日语里指的是用竹篾编成的竹帘上镂空部分的一种花纹形状，如果把连续镂空花纹分割为相同的一个个单体来审视的话会发现笼目纹实际上就是一种六芒星的纹样，“笼目 = 六芒星”这样就很容易记了。不过笔者在本文要讨论的此笼目非彼笼目，也不是六芒星纹样，而是一位画师为了标新立异而取的笔名。

一如ケロ Q/ 枕旗下的大部分画师，维基百科上对于画师笼目的介绍文字也很“精简”，这平添了粉丝们对于这个略带神秘的画师集团的诸多不必要的遐想。维基上说笼目出身于神奈川县的横滨市，生日 2 月 12 日，性别不明，参加过三部 Galgame 的创作，另有两部轻小说插画作品，经营着一个名为“Traumatize”的同人社团，是近几年 Comiket 上的常客。以上几乎就是条目的全部内容了。区区这百来字的信息当然不足以让笔者炮制出一篇一万多字的、充实而生动的画师生平介绍来，所以一如既往的不拿出点真价实货来的话这个专栏恐怕老早写不下去了。那么好吧，就让我们来看看在这虚无缥缈的百来字维基条目以外，名为笼目的画师是如何一步步真实地闯入我们的视线的。

所以说，社长您的选材标准到底是？

但在写一写笼目的生平之前，笔者还是想重提在之前的『既非大器，却也晚成的 karory』一文里写到过的一个话题，那就是ケロ Q/ 枕究竟是如何选材的？这切切实实的关系到笼目此人的出道经历。

话说大家都知道（或许也有人并不知道）ケロ Q/ 枕是由 SCA- 自和好友基 4% 共同创建的一个游戏公司 MOONPHASE 旗下的两大主力美少女游戏品牌，但人们总是习惯于把ケロ Q/ 枕既作为游戏品牌，又作为游戏创作实体来看待，换言之ケロ Q/ 枕就是一个以 SCA- 自和基 4% 为核心的创作集团，这点是不会有错的。SCA- 自和基 4% 这对好基友当初是如何创业的姑且按下不表，来日有机会再为这二人开碑立传，相信很多人跟笔者一样始终很感兴趣的是此二人是如何把ケロ Q/ 枕的画师阵培养成为一个总体风格高度一致、单兵作战能力却也强到爆表的古怪团队的。按理说画风高度一致就有“判子绘”的嫌疑，而判子绘画师大多没有什么好下场（我再次声明不是在影射木桶大妈，我像是那种落井下石的人吗？），何来单兵作战力爆表一说，所以两者根本是互相矛盾的嘛！但ケロ Q/ 枕的画师阵就是这样一个矛盾共同体。但在这样一个高度一致的团队中出了一个叛……不，异类！此人就是笼目。所以笔者想着研究笼目此人的成长经历或许就能解开ケロ Q/ 枕画师培养体系的这个谜团。不过在此之前还是回到另一个谜团上来，那就是ケロ Q/ 枕——或者更确切地说是老板 SCA- 自——究竟是以一种什么样的标准把这些个未来的大触们招罗至帐下的？众所周知（或许并非如此），在出现 pixiv 这个大型人口买卖平台之前，过去美少女游戏公司招募画师的途径无非是：1、公开招聘；2、熟人介绍；3、去各大同人展上拉人；4、其

▲笼目的原创插画，收录于『电击萌王』2011 年 12 月号，笼目极少创作兽耳题材，感觉这并不是他的强项

▲轻小说『子ひつじは迷わない』的插画

▲同样出自轻小说『子ひつじは迷わない』，是笼目画风成熟以后的作品

那样出色的美少女游戏，不过这里必须特别说明的是，笼目所指的『ToHeart』是在 PS 平台上发售的全·年·龄版『ToHeart』，而不是让人左手老不生要胡来的 PC 版。其实 Leaf 当年这款划时代之作反倒是后进的 PS 版的知名度更大，日后同步播出的 TV 动画版也好，大量移植衍生作品也好都是以 PS 全年龄版为基础改编的，确实不能怪当年的笼目小弟弟没见识。Leaf 的作品激励了很多玩家投身业界的佳话并不稀奇，笼目也被『ToHeart』感动得一塌糊涂，誓要为 Leaf 肝脑涂地，鞠躬尽瘁。但在此之前也必须要有一技之长才行。笼目倒是很诚实，他表示自己很喜欢『ToHeart』的原画师河田优（当年的ら～·YOU，如今的カワタヒサシ），但他压根不会画画，只是纯粹的欣赏罢了。鉴于自己文笔也不咋地，谱曲写歌更是高不可攀，那么简单做个排除法的话就只有当游戏程序员这一条路可走了。那就干吧！笼目还就真的撸起袖管干了起来。话说他就读的高中是一所工业高中，这么说国内的读者或许不太理解，『灌篮高手』里全国大赛的霸者“山王工业”究竟是哪座山头上的大王？搞的是什么工业？工业他。微妙就微妙在“其他”这一项里，因为似乎 SCA- 自总是在通过各种“其他”方式将一个个心仪的目标拉入阵中，彼时还一文不名的狗神煌只是在个人网站上放了几张同人漫画清样，SCA- 自就拍板让她来画『H2O』的漫画版，魄力不可谓不大。而在招揽现役 OL karory 时甚至只看了对方随手发上网的插画习作。似乎只有桐枝りこ是通过比较正常的途径被从其他游戏品牌挖角而来的。情形最夸张的莫过于笼目，因为他根本不会画画，却被 SCA- 自一眼看中！所以说笔者不禁大感疑惑，社长您的选材标准到底是？

说笼目不会画画的确是有点夸张的表述，应该说此人直到高中时代都不会画画。这里的“不会画画”不是什么“画得不好”的谦虚说法，而是字面上的意思。再者笼目——当然最初人家也不叫这个名字——当初想踏足这个业界也不是想当个什么了不起的原画师，而是想做个安静的程序猿来着。SCA- 自微笑着拍着笼目的肩膀以仿佛劝人氪金的口吻说“孩子，不来做原画师？”——或许真实情况并不是这样的，但也相去不远了。结果就是年轻人成功加入了ケロ Q/ 枕的团队，三年后真的成了个原画师。

在聊到自己的孩提时代时，像几乎所有成名的画师一样，karory 至少没忘了给自己脸上贴贴金，讲几句诸如“小学时就喜欢画画来着”之类的客套话，尽管笔者相信那时候她更爱玩游戏机。但性格直来直去的笼目却反其道而行之，他不无认真地对编辑说，从很小开始就一直喜欢画画，从涂鸦一步步画成职业画师什么的，难道不是胡说八道？小屁孩哪个不是朝秦暮楚，见异思迁，哪有什么画画的常性啊。说得好！但接着他就说到自己小时候根本不喜欢画画，一直到高中为止对绘画一点兴趣都没有。这就让访谈的编辑尴尬的不知道如何接话了。诚然到了接近成年时都还一直没有接触过绘画，后来因为某个契机一跃成为业界知名画师的例子不是没有，但那些特例无不是通过自身努力闯出一片天地后才重新被业界所认识和认可的。“海纳百川”的业界不会在一开始就去积极接纳一个门外汉，毕竟公司不是培训班，不包考证不包分配，然而 MOONPHASE 确实是个例外。

笼目对画画毫无兴趣，不代表他与游戏圈没有交集。他说他梦想成为一个优秀的游戏开发程序员，因为他也想制作出一部像『Toheart』

▲收录于同人志『Jangling Automaton』里的初音

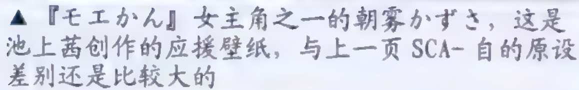
▲カワタヒサシ笔下的两大招牌角色，『ToHeart2』里的久寿川ささら和小麻前辈

高中就是一种不把教学重点放在重点大学的升学率，而是把类似天朝职业技术学校的技术和实践课程加入到教学里的高中，因为高中毕竟是义务教育，既然不是每个人都追求升学，那么在高中里就学习一门职业技能，为毕业后做专业深造或者直接就业打下基础也不失为一个人生选项。笼目在其就读的那所通讯工程类的工业高中里选修的就是编程，努努力的话未来能修的一手好电脑，好宽带。但结果是笼目在课程的第一年就遭遇了滑铁卢，随之很快放弃了程序员的志愿。原因说起来也很好笑，根据老师的课题他编了一段程序，编完以后跑程序debug也是课题重要的一环，但笼目发现他对捉“臭虫”这档子是反感到抓狂的程度。他最终以性格不适合做程序员为由放弃了课程。果然，码农不是你想当，想当就能当啊。不当就不当嘛，那是不是意味着游戏梦碎了呢？看得出笼目是真的很崇拜Leaf的巨巨们，削尖了脑袋想往业界里钻。回去思考了几天后年轻的笼目得出结论：虽然不会画画，现在学起来也为时不晚啊。于是在高二那年终于毅然拿起画笔的他在毕业后又经历了两年专科学校的磨砺后总算站到了SCA-自的面前。顺带一提，笼目的性别问题从其个人经历而言姑且以男性来判断应当不是什么大问题吧。说他不会画画只是笔者玩的一个文字游戏，无论基础再差，毕竟有过近4年的学习经历。但能不能胜任游戏原画师的工作则另当别论。笼目本就务实的性格让他一开始应聘的其实是底层的CG上色工作，也倒没有像karory那样一来就被提拔做原画工作，仿佛女性画师各个都加过buff。不过三年后一次很偶然的机会让笼目终于跟那几位开挂的女同事们一样，站到了游戏原画师的同一条跑道上。

所以说，社长您让他出道的理由是？

时间回到2003年，ケロQ在年初发布了品牌创始以来第三部完全新作『モエかん』，跟之前的两部作品一样，『モエかん』也是一部很难用三两句话去概括形容的奇怪作品，虽然其风格与前两作相比迥然不同。游戏设想了一个由女仆所掌控的世界，主人公则是位于这些女

▲ケロQ早期大卖作『モエかん』的宣传插画，作者是SCA-自，社长大人在十多年前的的水准就已经鹤立鸡群



▲『モエかん』女主角之一的朝雾かずさ，这是池上茜创作的应援壁纸，与上一页 SCA- 自的原设差别还是比较大的

仆们的顶点、经营着一家名为“萌娘会社”的超级大公司的霸道总裁，换言之主人公靠着“萌”这个字，经女仆之手把控着世界的命运……嗯，总而言之就是这么一部中二气外泄的作品。当年业界的套路还不像现在这么深，就是说十几年前大家都是没见过世面的土包子，『モエかん』看起来很新颖的世界观设定还是博得了一部分玩家的青睐，看一看当年的销量榜就知道了，『モエかん』卖出了 27000 多套，排名高居第 11 位，创造了ケロ Q 成立以来的最佳成绩。作为经营者打算在这么一个时间节点上扩张团队也是无可厚非的，笼目就是以此为契机加入了 MOONPHASE 的大家庭，其实就如笔者前文中所说的那样，一开始他做的是最低层的 CG 上色工作。ケロ Q 当时的原画阵容是这样的，主力原画师有 SCA- 自、基 4% 和 2C = がろあ这三人，由于 SCA- 自经常要在脚本创作上分心，开发事务上的核心原画师是基 4%。2C = がろあ是在ケロ Q 的第二部作品『二重影』的家用机版制作时加入原画团队的，接替了一位没什么名气的前任，当然起初 2C = がろあ也没什么名气，只能给两位品牌创始人打打下手。不过后来由于在『モエかん』里表现出色，2C = がろあ也顺理成章地参加了续作 FD『モエかす』的原画工作，到此为止一切还很正常，但问题随之而来。

『モエかす』在 2004 年卖出了 11000 多套，作为一张含金量不足的 FD 来说这个销量还算合格，但跟『モエかん』的 2.7 万多套比起来缩水就有点厉害了。一部正作之后紧接一张 FD 的开发策略是ケロ Q 的惯用伎俩，不能因为没有接二连三地推出完全新作而认为 SCA- 自的经营方针太过保守，毕竟『モエかす』的销量不俗，后来又投拍了衍生 OVA 动画，营销工作做得不算差。一定要在经营策略里挑毛病的话那恐怕就是ケロ Q 始终没有建立起可以轮换的两套开

▲这是基 4% 的作品，出自『モエかん』的女主角实相寺冬叶

发阵容，无法用比较快的新作迭代速度来巩固市场份额。SCA- 自和基 4% 这对创业搭档对自己的能力深信不疑，却迟迟不愿把机会放个新人，所以当新人们逐渐成长起来并有能力正确评估自己的价值时，变数就出现了。第一个被外界的诱惑所捕获的人就是 2C ＝がろあ，这位眼看就要独当一面的准新人画师对角川书店提供的一份插画工作动了心，这直接导致了此人与公司的决裂。找 2C ＝がろあ画插画的是角川 Sneaker 文库（如今已经接近倒闭）旗下一部叫『お・り・が・み』的轻小说，作者叫林トモアキ。这个倒霉蛋前前后后给角川 Sneaker 文库写了 6 部作品，从 2001 年写到今年长达 16 年之久，却连一次动画化的机会都没有捞到，活脱脱渡航借『少女编号』所嘲笑的那类时运不济的同行：完全不明白这部作品有趣在哪里，动画跟轻小说是两回事，你懂吗？ 2004 年那会轻小说的泡沫还没有吹起来，靠这个赚大钱也不现实。2C ＝がろあ为角川 Sneaker 画了 7 卷，也确实没画出什么名堂来，但从这一行为本身而言，2C ＝がろあ显然认为自己跨界到插画界去比留在ケロ Q 打下手要有前途。讽刺的是小说完结后 2C ＝がろあ重返美少女游戏界，当时已经有人取代了其在ケロ Q 的位置。于是 2C ＝がろあ便转投 minori 社，跟七尾奈留一同分担了『ef』系列的原画，正可谓失之桑榆，收之东隅。

2C ＝がろあ的“叛逃”对于ケロ Q 而言无疑是一个打击，一面提醒 SCA- 自自己的领地已经被“秃鹫军团”给盯上了，一面又让他为是否应该给新人上位的机会而苦恼不堪。笼目后来的出道经历其实是很富戏剧性的，有一天笼目去找社长 SCA- 自谈话，坦率地告诉后者自己被一头名为“富士见文库”的“秃鹫”给看中了，想拉他去画插画，请示社长是否放行。笔者不知道富士见文库为什么会找上籍籍无名的笼目，这个没有任何实绩，连表现机会都没有的底层上色画师，在何时何地以何种方式打动了富士见文库至今是个谜。或许“秃鹫们”老远就闻到了血腥味，知道ケロ Q 时时刻刻都有机可乘也说不定，管他三七二十一，咬一口总是肉嘛。被笼目这么一问，当时 SCA- 自的内心恐怕是崩溃的，第一反应是“这小子是谁？”第二反应是“富士见文库欺人太甚！”第三反应是“老子这个社长是不是被员工瞧扁了？！”稍微平复了一下心情后，恢复理智的 SCA- 自别有深意地回答了笼目这样一句话：我不反对你去画插画，不过游戏原画的工作你就别想得到咯！笼目啊笼目，到底是个性耿直的老实小伙，被社长这么一说竟然退缩了。后来 SCA- 自也跟椢枝りこ和水泽深森说过同样的话，这俩妹子听完后头也不回地走掉了，吓得 SCA- 自差点没冲上去抱大腿。但既然话已经说出口，等于变相承诺只要笼目不走就能得到原画师的职位，笼目这招以退为进耍得真 6666。可能也是在 2C ＝がろあ出走一事中得到了一点教训，毕竟少了这么一个得力的原画师，ケロ Q 的新作企画又遇阻，虽然两者之间并没有必然联系，但社长认为人才流失终究不是什么好事。直到此时，SCA- 自才有机会好好审视了一番眼前这位年轻人，三年前初来乍到，声称自己最崇拜的画师是 Leaf 的河田优，画风跟自己一手营造起来的ケロ Q 体系完全不是一个路数，画风的统一感既是ケロ Q 最大的卖点，也是 SCA- 自本人权威的体现，如今要提拔这样一个人加入原画团队确实是要冒不小的风险。所以 SCA- 自最后不忘对笼目补上一句：你啊，还是有点太嫩了呢！

▲笼目的同人社团 Traumatize 早期的原创作品，发表于 2007 年末的 C73

所以说，社长您的用人方针是？

好了，不管怎么说机会终于降临到自己头上了。摆在笼目面前的第一件事就是给自己取个笔名。在刚加入公司的时候笼目其实是有笔名的，却在向社长毛遂自荐时被吐槽“这种笔名输进 yahoo 里搜出来的都是毫不相干的东西啊”，诚如笔者一再强调的，笔名特别不特别，丢进搜索引擎里去检验一下便知，非我自夸，笔者的笔名是足够特别的。老实说笼目这个笔名也没什么特别，容易被对方反问“哪个笼目？就是竹筐上的那个洞眼？”被人如此调戏的话必定不好受。可自己毕竟是在文字方面没有想象力的男人，取个笔名总不好纠结个一年半载吧，于是就环顾了一下四周，想到何不从自己敬佩的前辈同事的名字里取几个音节来造个词，这才有了“かごめ”，写成汉字的话就是“笼目”。这让笔者想起了日本战国第一马屁精木下藤吉郎，这厮为了攀高枝改名改上瘾，最夸张的一次从丹羽长秀和柴田胜家的姓氏里各取一字，自称“羽柴秀吉”，后来这些从前的偶像都被自己轰至渣渣。笼目是不是也怀有太阁一样的异志呢？我们当然不得而知，不过至少可以肯定他的“naming sense”比业界好多男画师都好，有人操起一罐饮料就自称“redjuice”，也有人收了人家一张名片觉得很酷就取名为“TONY”的。不管怎么说，MOONPHASE 少了一位 nobody，多了一位笼目，可喜可贺。

整个 2005 年在 MOONPHASE 最引人注目的一个事件就是姐妹品牌“枕”的创立，一个游戏公司通过将旗下品牌复数化来“开枝散叶”本是再正常不过的经营活动，但 SCA- 自选在这个节骨眼上搞副品牌却引起了很多不必要的猜测。原本在 SCA- 自和基 4% 在 1998 年携手创业时公司的名字就叫做“ケロ Q”，公司名和主品牌名保持一致，表达了两人想一路坚定走

▲『素晴日』的宣传海报，收录于『电击姬』2009 年 6 月号

▲笼目在 C76 时发表的同人插画集『Jangling Automaton』里收录的一幅『轻音少女』

下去的决心。可如今 SCA- 自改组公司，不仅姐妹品牌“枕”横空出世，连公司名称也改成了“MOONPHASE”，很多玩家不理解，既然『モエかん』销量这么好，看不出经营上出了什么问题，尽管 FD『モエカす』的销量掉了一半多，风评多少也遭到一点质疑，但不至于影响品牌价值的根本，何必在一年多以后不发新作反而急着换马甲？或许高瞻远瞩的 SCA- 自早就看穿了死宅们喜新厌旧的本性，觉得『モエカす』的销量大跌就是一个敦促他求变的信号也说不定。总之“枕”创立后公司必然会有一派新气象，新的品牌、新的企画、新的 STAFF。新晋受到提拔的笼目便成为了其中的一员。

SCA- 自为新作『H2O -FOOTPRINTS IN THE SAND-』准备了一个多达 6 人的庞大原画阵容，他本人也包含在其中，然而游戏的女主角数却只有 4 人，请问社长这是一道什么奥数题？原来 6 位原画师里单独安排了一个叫砌炼炭的画师来负责全部 SD 版角色的设计，基 4%、月音、砚和笼目四人各自领走一个女主角。那么社长自己干啥呢？他给自己安排了一个叫八云滨治的角色，因为这个八云长得实在太可爱所以其实是个男孩纸。这么说来『H2O』的女主角阵就是 4 个美少女加 1 个带把的美少女的组合。顺带一提，月音和笼目还瓜分了其他所有的配角人设，确切地说月音分到了一个叫御樱禀的主要配角，这个妹子原本应该成为枕

▲笆目的原创插画，在画面氛围的处理上很有其个人特色，后文中会介绍到

▲源自轻小说『ささみさん@がんばらない』的插画，这是一幅应援作，原作插画师是左

也并不是说有同乡抱团就不会受排挤，月音就是一个反例。

月音应该跟笼目差不多时期加入公司，起初几年她的个人经历很模糊，只知道在『モエカす』的职务是“杂务”，不是CG上色，而是杂务，具体到底是干什么谁也说不清。不过此人显然是有绘画功底在身上的，否则也不可能无缘无故在『H2O』里提拔她为原画师，后面介绍『樱之诗』这部作品时还会提到月音。月音只是在『H2O』及其FD『√ after and another』里昙花一现，此后就从ケロQ/枕的阵容里彻底消失了，后来我们知道月音跟前同事、音乐人Blasterhead以及另一位横滨同乡みずきほたる三人一同创业组建了一个叫“Hiyoko Soft”的Galgame品牌，2010年时发表了处女作『月染の枷鎖 -the end of scarlet luna-』，从作品的命名方式看很有点跟MOONPHASE打擂台的感觉。月音和みずきほたる在私底下也是很好的朋友，两人共同经营着一个叫“月音文库”的大手同人社团，原本也只是在工作之余搞一搞同人创作，后来竟发展到联络老同事一起创业跟老东家搞竞争，傻子也看得出月

另一部胎死腹中的处女作的女主角，这个故事笔者打算放到后面的篇章里来聊。笼目则包办了剩余全部的配角，单纯从数量上来讲笼目的戏份并不轻，不过以角色的重要性而言就另当别论了。

『H2O』的第一女主角是小日向速水，当然是二老板基4%的菜谁也抢不走。扮演小日向情敌角色的第二女主角神乐萤由砚来负责。剧情的线索人物、神乐萤的姐姐、拥有魔法能力的音羽由月音担当，再加上貌似路人，实际上很有背景的御樱粟一共两个角色。实力抢镜的伪娘被SCA-自留作了盘中餐。最后就剩下一个关注度最低的女主角田端唯留给笼目。所以从原画师的地位排序上来看应该是这样一个顺序“SCA-自＝基4%＞砚＞月音＞笼目”。如果说上期介绍的karory在自己的出道作『しゅぷれ』里甘当陪衬，敬陪末座的话，那么作为她前辈的笼目在自己的出道作里得到的是同样的待遇。从中不难看出SCA-自保守的用人方针，越想平衡好老将与新人之间的倾斜度，越是容易荒腔走板，把两头都给得罪了，后来MOONPHASE频繁的人事变动就是一再的打SCA-自的脸。

撇开SD原画的砌炼炭不谈，『H2O』的5人原画阵里属于老将阵营的是SCA-自、基4%和砚，月音和笼目两人是新人，表面上尽管大家都至少分到了一位女主角，但正如笔者所分析的那样，角色的分量是截然不同的，天平明显向老将阵营倾斜。这里有必要简单介绍一下砚和月音两位画师的经历。无巧不巧的是砚、月音、笼目三人都是横滨人，虽然没有可靠的信息来证明三人入行之前就有过什么交集，但至少可以肯定的是三人一度在公司里组成了一个小小的“优科豪马集团”，与以社长SCA-自为核心的“千叶·东京集团”不同，这三个横滨人在公司里显然没什么发言权。发言权是没有，相互扶持还是做得到的，至少不会因为落单而受到排挤。日本公司向来很看重出身，同乡会、同窗会扎堆。单纯从出身来看，非关东出身的原画师有狗神煌、karory和水泽深森三人，狗神煌是特例，其实karory和深森在MOONPHASE的日子都不是特别好过，karory的画集里干脆就没有收录哪怕一张ケロQ/枕的作品，完全以插画家自居，而水泽深森当初走得也是毅然决然，很有点饱受委屈的意味。但

▲笼目早期创作的一幅原创作品，让人不太理解的是妹子为什么叼着一根烟，另有一个版本里香烟被去掉了

▲笼目笔下的女体“豹子头”林冲

音之前的工作经历并不愉快。很显然在笼目之前更早受到提拔的是月音，她曾被指定为『樱之诗』的主力原画师，但后者的搁浅无疑是一场无妄之灾，后来尽管月音总算在『H2O』里实现了原画师出道的愿望，免不了还是要接受新人甘当绿叶的待遇，这未免让月音大失所望，心灰意冷。从她个人的职业经历来看，月音倒是一个把工作和兴趣分得特别明白的人，从出道之日起就一直专精于 Galgame 原画的工作，把画插画和漫画都留到了业余时间，这一点与ケロ Q/ 枕那些兼职天王天后们形成了鲜明对比，老板应该就喜欢这种一心一意的员工，无奈人家已经自己当老板去了。

砚是目前仍活跃在ケロ Q/ 枕阵容里的一位中坚画师，此人的资历应该比月音和笼目都要稍微老道一些，原本也是以 CG 上色的身份加入公司，参加过名作『モエかん』的制作，而在 2C =がろあ跳槽后，幸运地顶替了他的位置，在『モエかす』里出道成为原画师。彼时狗神煌、梱枝りこ等人都还没有加入公司，于是砚就成为继 SCA- 自和基 4% 以后当之无愧的第三原画师，在『H2O』里委派他去设计女二号神乐萤也是顺理成章的事。砚多年来能在ケロ Q/ 枕屹立不倒，稳坐交椅实际上基于三点理由，也是他（性别存疑，姑且用男性第三人称）有别于其他几位前同事的个人优势。其一是砚的画风紧跟ケロ Q/ 枕主流的步伐，他的画风是跟 SCA- 自最像的，社长有什么理由不喜欢这样的好学生？其二是从不卷入任何形式的争权夺利，也不会因为眼红而导致心理失衡，他在工作以外是一个重度的生存游戏玩家，你可以理解为是像『NEW GAME』里那个冲绳小姐姐一样的角色，靠生存游戏来减压。其三是砚多年来经营着一个叫“天然石”的同人社团，其规模已经做到了 Comiket 上的“超大手”级别，就是为了不影响会场秩序需要单独划一块场地的“棚社团”，人家靠卖卖同人本都足够衣食无忧，难怪可以把工作上的心态放得这么平。后来新人风起云涌，为了主力原画师之争搞得鸡飞蛋打，砚就是可以独善其身，跟谁都不会抢，但跟谁都合得来，俨然八面玲珑。

三个横滨人，一个直率，一个圆滑，身为后辈的笼目在个性方面更像月音，但在对待工作的态度方面则向砚学习了不少。绿叶就绿叶嘛，要告诉自己“这波不亏”而且“优势很大”，心态自然就平和了。要知道机会不仅留给有准备的人，更要留给活到机会降临那一刻的人。▲

深秘再袭
RE-EMERGENCE OF DEEP SECRETS
- SONY ENTHUSIASTS EXCITED
——深秘录的回顾与前瞻
■文／夏目 ■责编／稗田 ■美编／小茧

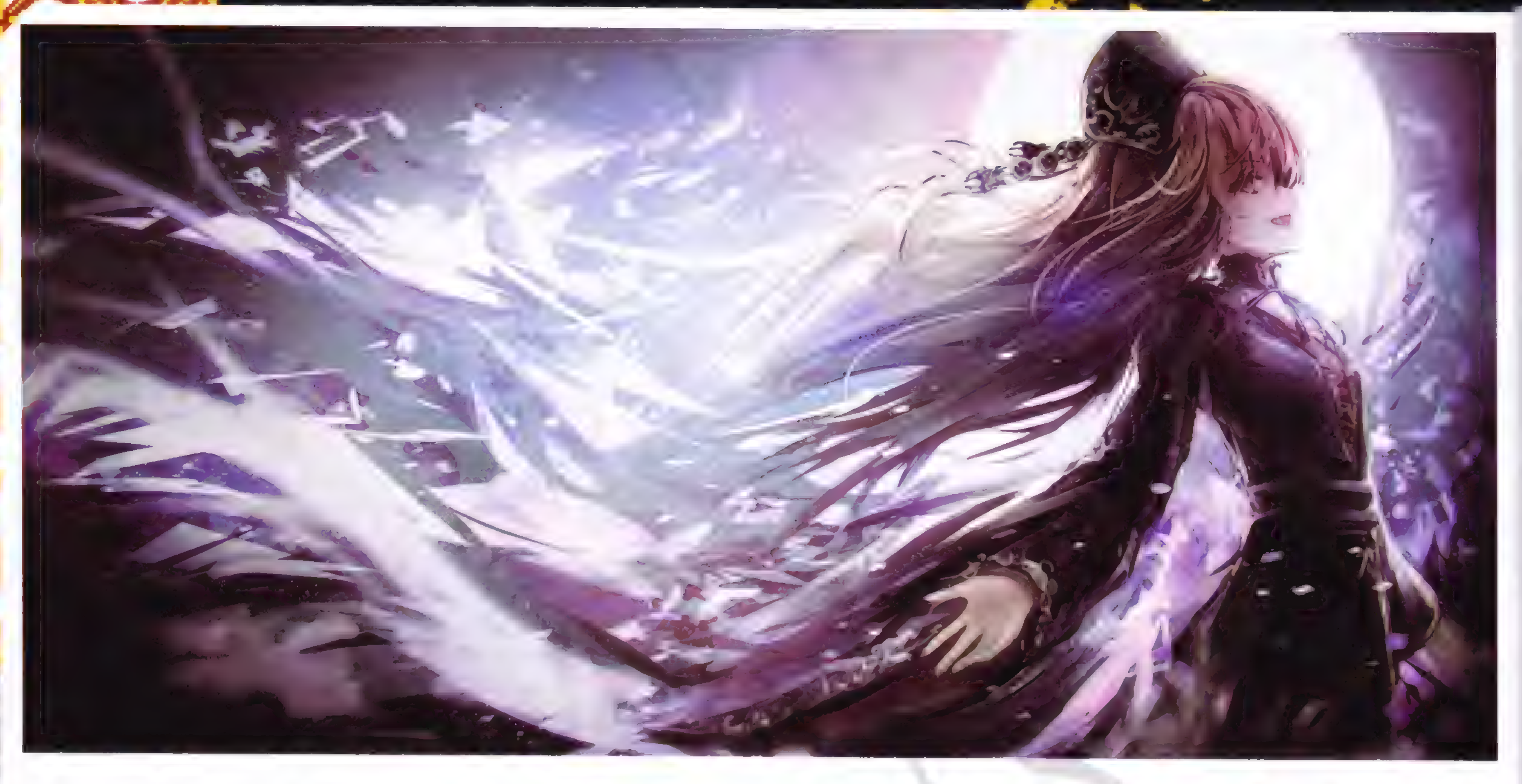
时间流逝，2016 年也进入了尾声。备受瞩目的 PS4 版『东方深秘录』也终于在近日发售。虽然今年没有正作发表，但是对于东方的剧情乃至整个体系而言，今年却是一个非常重要的时期。时隔四年两张秘封组的专辑，把现实与虚幻、科学与幻想的碰撞再次拉入人们的视野。『东方三月精』中克劳恩皮斯的大活跃，也为今后故事的走向埋下了相当有趣的伏笔。不过要说最具影响力的事件，还是要算的上 12 月 8 日 PS4 版『深秘录』的发售以及紧随其后的 11 日的“Play Doujin！”一周年纪念会上宣布制作的 th15.5『东方凭依华』。两部作品的剧情都是紧接着『绀珠传』的结尾。尤其是新作『凭依华』，神主更是用了整整一年的时间去进行创作。用神主的话说，这次的剧情是“把所有想写的剧情都加进去了”。先期发售的 PS4 版『深秘录』给一直以来期待后续剧情的爱好者们开了一个不大不小的玩笑，所以新作的突然到来就给人们带来了更大的惊喜。不止在内容上，官方作品在 PS 上发表以及“Play Doujin!”项目的顺利推进，也展现出东方 project 发展新的可能性。回顾过去，展望未来。不管东方能够走的多远，这个日子都值得被铭记

秘封少女 奇幻之旅

SECRET GIRL FANTASY

充分了解过『绀珠传』以及漫画中依然还在继续的都市传说异变的情节之后，回过头重新审视一下『深秘录』的剧情，就会发现其实这是一个十分复杂而且还留有诸多疑点的故事。从表面上看，幻想乡中发生的骚动是堇子为了寻找不同于日常生活的幻想世界而企图破化幻想与现实的境界，而她在遭到惩罚之后却又以另一种方式被幻想乡所接纳。但其实这都是探女或者其他月之都的贤者们早就已经制定好的计划，堇子只是在无意中充当了月之民们的“枪手”。探女一方面通过某种手段让都市传说在幻想乡中流行，另一方面又借渴望进入幻想世界的堇子之手，将能将流言转化为现实的力量石带入幻想乡中。结合剧情来看，探女的这种行为很可能还有另一种心思。因为堇子的行为使大结界受到了很大的波动，在最后堇子甚至想要通过“自爆”来彻底打开大结界。尽管这种行为很难成功，但却依然造成了某种程度的影响。结合『茨歌仙』第 35 话的剧情来看，这种影响随着时间的推移不仅没有平息下去，反而愈演愈烈。在探女的文档中也提到，她并没有预料到哆来咪会让自机们通过梦境来到月之都，但是在对话中探女却坚信自机们的前来是永琳的吩咐。所以，可能她在很大程度上是希望通过动摇幻想乡的结界来让永琳产生危机感，进而能够再次出手拯救月之都。在本次的 PS4『深秘录』中，铃仙也有了自己的都市传说符卡，可见永远亭在异变盛行的期间也并没有置身事外。按照铃仙的说法，永琳在异变发生之后也采取了应对措施“拔去了异变的牙齿”，对都市传说做了无害化的处理。在永琳的计划中，都市传说异变本应该就此逐渐平息下去，但是因为异变被另外的人物利用，所以事态向着贤者们也意想不到的方向发展了下去。在如此出人意料的展开中，原本事件中的中心人物堇子的命运会如何，就成了一个格外引人注目的问题

身为外界女子高中生的堇子靠着自己的超能力以及月之民可能的协助闯入了幻想乡的大门，在经过一番“盛大欢迎”之后，堇子得以



以“梦”这样十分符合幻想乡风格的方式继续留在这里。虽然她自认为十分抵触现代文明以及由此而产生的社会和人际关系，但是科学的“常识”已经在无意识之间在她身上留下了深刻的烙印。所以在幻想乡原始古朴的环境之下，她“现代性”的一面，也就是被神主称为“日本社会病态的集合”的一面才能更清晰地被我们所认知。

不同于完全抛弃了外界常识的早苗，堇子的到来为幻想乡增加了一份科学与理性的感觉。从她为灵梦讲解温度，到为香霖堂带去货真价实、可以使用的外界道具，堇子用自己的方式促进幻想与科学在某种程度上的融合。相应的，在幻想乡的经历也给堇子带来了诸多的改变。其中最明显的一点就是，在外界觉得生活了无生趣，独来独往的她，在幻想乡中也终于找到了自己想去探索追寻的人与事物。在『香霖堂』第二话的结尾，堇子对于华扇所安排的盛大的“试胆大会”感到失望，因为这并不是幻想乡真正的灵异之景，仅仅是一场刺激的表演。堇子在意的并不是“现象”，而是“解释”，或者说是幻想乡世界的表象之下所隐藏的人精神与自然互动的关系。在东方的故事中，自然并不是指单纯的客观，美也同样可以脱离纯粹的价值范畴而成为一种实质性的力量。这种精神与现实的相互作用的根源，也许才是堇子真正想要知晓的答案。

可以看得出，对于堇子的塑造神主是下了很大的心血的。在设定上，她作为秘封俱乐部的初代会长维系着目前只出场于音乐专辑中的莲子与梅丽和东方的世界体系的联系。而在故事中，无论是『茨歌仙』还是『香霖堂』堇子都占据着十分重要的地位。身为贤者却又对外界有所求取的华扇也和堇子保持着着密切的往来。所以在今后的作品中，堇子的去留以及被幻想乡事态变化波及之后产生的变化势必会成为一个关键的问题。在『茨歌仙』第 35 话中紫向华扇明确的指出，堇子在幻想乡中的存在不仅没有随着月之民们危机的解除而削弱，反而对于幻想乡的影响已经从精神进展到物质领域。这不是一个简单的“二重身”的都市传说就能解释得清楚的。紫猜测，更有可能的解释应该是月之民或者是梦世界的某种势力在利用堇子的存在与力量来达到一些不为人知的目的。在本次的 PS4『深秘录』以及之后的『凭依华』中，漫画里提到的“交换”、“人隐”现象已经发展为被称为“完全凭依”的大规模交换身体的异变。而『深秘录』最后一面的标题就是“贤者的误算”。这里的“贤者”按照游戏中的剧情进展，应该

的是身为月之贤者的永琳和探女。而误算的内容，除了都市传说异变的程度深化，是不是对于堇子自身所产生的一些变化也包含在内，目前还不得而知。在『香霖堂』第二话的结尾，堇子也对霖之助谈起自己对于灵异的诸多看法：认为不被灵异影响的唯一办法，就是知晓灵异。这样的观点很符合外界崇尚理性的思维方式，不过却与幻想乡中主要依靠经验与直觉的传统有着不小的差异。而且堇子也意识到了一场大规模异变的发生。堇子对于幻想乡的历史与行事规则都缺乏相应的了解，这反而也就成了她不被束缚的优势之一，进而为故事增加更多的趣味和不确定性，从另一方面成为剧情发展的动力来源

联合与抗衡的新篇章

NEW CHAPTER OF UNION AND ...

东方系列的故事发展到现在，神主开始越来越注重故事的体系化。早期的从『红魔乡』一直到『花映塚』大致都可以称为“古典物语”篇章，而从『风神录』到『心绮楼』则是非常明确的“宗教战争”篇章。而从『辉针城』到现在的新『深秘录』与『凭依华』似乎并没有一个连续贯穿的主题。虽然“都市传说”在故事的叙述上启动了重要的衔接作用，但是在此期间也有很多与都市传说关联并不是特别大的情节，比如盐家老板所隐约透露出的妖怪对人类社会的控制或者是阿求突然决定以匿名作家的身份公开出版图书、加入二岩与文文的信息斗争等，所以单纯使用“都市传说”去加以概括似乎也有失偏颇。如果从一个更加宏观的角度上去观察的话，就能感觉的到『辉针城』以来的故事，不再像以前一样是以幻想乡为舞台，去表现其它的价值与思考，而是着重于去展现和探讨幻想乡自身的种种。无论是正邪的下克上，堇子的入侵、月之民对幻想乡的进化还是都市传说具现带来的危机，本质上来说都是幻想乡面临的一种“整体性危机”。以往的异变，只是由一或几个妖怪一时间心血来潮所引起的，其目的也是为了自己一些局部的利益。所以故事所起到的叙述作用，主要是不断点亮了幻想乡不为人知的部分。而『辉针城』之后，异变的波及到幻想乡中更加本质的东西。这样一来，在共同的威胁存在的局面下，妖怪和人类是选择联合还是互相算计就成了一个可以被着力展现的剧情点。就像正邪和堇子被罕见的联合起来妖怪和人类共同追击一样，原本孤立的角色们就能通过共同的危机联系起来，增加互动的机会。在漫画中，围绕着人间之里发生的种种现象，以及不同妖怪对于彼此不同的态度，都构成了幻想乡作为一个社会整体所需要的要素。在『铃奈庵』第38、39话中，新闻的传播和付丧神资讯网都显示出来“社会性”的强大力量

在『凭依华』的剧情描述也写到了由于不安而在村民中产生了流言，最终构成了一个“悲喜交加的故事”。所以可以说对于幻想乡乃至整个东方的幻想体系“社会性”的构建与探讨才是这个篇章所要表现的中心。

在『深秘录』的故事结尾，神主对于即将到来的骚动使用了“令人厌恶的争斗”这样的描述，在『凭依华』的故事介绍中也出现了“悲喜交加”这样的词。这样直白的价值与情感表达在东方遗忘的故事中也是很少见的。在以往的故事中，无论是悲伤还是愉悦，都是一种相当舒缓内敛的表达，而在这里直接用“厌恶”去形容，也反映了神主在创作思路上的一种变化。在『外来韦编』第二期的访谈中，神主表示自己在未来的创作中希望能与人们的生活产生更加深入的联系，让东方的故事拥有更多的现实性。从象征着传统的宗教主题转变到对着现代大众社会、工业文明一起产生的都市传说就是这一思路变化的明显的体现。“大众社会”一直是现代性研究中非常重要的一环。科技的进步不仅没能完全解决人类社会构建过程中产生的诸多矛盾，反而还带来了更多新的问题，比如通讯技术和社交网络的发展却让人与人之间的关系变得更加疏远。我们幻想中的美好生活变得更加模糊和迷离。现代科学让我们能摆脱宗教的单纯混束缚，却没有直接告诉我们“上帝死后”的世界应该如何前行。我们应该如何在传统之上建设更完善的社会、在传统的美学观念没落之后，我们应该怎样梳理和表达自身的情感就成了一个尖锐的课题。所以『深秘录』以及后续的故事中，堇子的出场是具有双重作用的。一方面，当她处于幻想乡这个依然保存了传统的世界中时，我们就能很明显的看到现代的过快发展而造成的思想的种种弊病；而另一个方面，堇子作为现代的外界人，缺乏对于幻想乡的深入了解，而于此类似的读者，就可以追随堇子的视角，一步步的深入了解幻想乡而将其作为一面镜子对自己所处的世界进行反思。尽管神主说自己创作最原始的动力只是为了能找到更多乐趣，让自己的创作欲望得到满足。但是随着神主为人的逐渐成熟和东方project 体系的日渐丰满，体现在其中的社会责任也更加明显。在故事的塑造中，月之民总是为了追求无垢与永远而无所不用其极，所以被冠以“狂气”的称呼，但是我们也可以借此思考，如果我们的生命不可延续，什么才是我们真正希望维持永远的存在的事物。在宗教时代，今生的苦难是为了来世永恒的欢愉；到了现代，残酷的现实让人们感叹生命的短暂，唯有此时所身处的愉悦才是永远；而到了后现代，连快乐本身也变成了转瞬即逝，只有无聊和混沌才是不变的日常。什么才是真正能跨越时间而永远存在的？美是不是才是真正的永远？这些也许都需要神主在下一个篇章中做出解答

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
作者：Uncle Dean
出自：http://www.pixiv.net/member_illust.php?mode=medium&illust_id=58860272

URBAN LEGEND IN LIMBO

REISEN
UDONGEIN INABA

东方深秘录 PSN 成就表

日文	中文
説明書は読んだ	说明书看完了
チュートリアルをすべてクリア	通关全部教程
研究魂	钻研精神
プラクティスモードをしばらく操作する	稍稍操作一下练习模式
今日から君も普通だ！！	今天起你也是普通人！！
アーケードモード EASY をクリア	通关街机模式 EASY
ハードにキメるぜ	决定了，走 HARD 路线
アーケードモード NORMAL をクリア	通关街机模式 NORMAL
ルナティックの呼び声	LUNATIC 在召唤
アーケードモード HARD をクリア	通关街机模式 HARD
OVER DRIVE！！	OVER DRIVE！！
アーケードモード LUNATIC をクリア	通关街机模式 LUNATIC
超新星、墜つ	超新星坠落
EX 妹紅を撃破	击破 EX 妹红
JK を超越する者	超越 JK 之人
EX 董子を撃破	击破 EX 堇子
迫る都市伝説	渐渐逼近的都市传说
霊夢ストーリーのクリア	通关灵梦故事模式
コインいっこ	投币一枚
コンテニューを使用	使用续关功能
今日から君も JK！！	今天起你也是 JK！！
対戦で董子が使用可能になった	解锁对战模式堇子
さらばオカルトボール！	别了，神秘珠！
ストーリーモードをすべてクリア	通关全部故事模式
to be continue	to be continue
エクストラモードをクリア	通关 EXTRA 模式
顕現、都市伝説	都市传说显现
ボール 7 個の怪ラストワードで KO	用了颗神秘珠发动怪 Last Word 达成 KO
傷一つない完全勝利	毫发无损的完胜
パーフェクト勝利を達成	达成完美胜利
抱え落ち	抱 Bomb 而撞
宣言したスペルカードを使えなかった	符卡宣言后没有使用
これは渡さん！！	不会给你的！！
オカルトボール独り占めを達成	独占全部神秘珠
ピチューン！！	[illegible]～！！
コンボダメージ 10000 を達成	连段中达成 10000 伤害

在 PS4 版『深秘录』还在制作期间，神主就曾经半开玩笑的表示这次『深秘录』的剧情会“激怒”玩家。由于神主还表示自己已经“将所想写的全部内容都写进去了”，再加上在发售前几天公布的成就系统中，出现“击破 EX 妹红”与“击破 EX 堇子”两项成就，所以各路考据大佬构造出许多精妙的叙事结构作为新剧情的考据的前期准备。而当正式的剧情出现之后，某种程度上神主确实没有食言。本次的剧情出人意料的短小模糊。铃仙的线路一共只有 5 关，而且只有一个最终 boss 妹红。成就系统中出现的“EX 堇子”只出现在了街机模式中，而且并没有什么新的关键性的剧情对话。而 extra 的主要故事在对『绀珠传』以及都市传说异变做了一个简单的总结之后又挖下了许多新的大坑。这种话说一半的行为确实能“激怒玩家”。不过三天后，神主就在“Play Doujin!”的大忘年会上公布了『凭依华』的相关信息。所以可以说之前神主的表态是和爱好者们开了一个不大不小的玩笑。综合来看，新『深秘录』就相当于是一个预告片的存在。在新作情报并不丰富的现在，『深秘录』中表现出来的设定对于分析来说就显得十分重要。

新『深秘录』剧情线的内容主要分为两个部分，首先便是灵梦、白莲和神子分别到永远亭去询问都市传说异变的具体情况，但被铃仙一番“无可奉告”之后，就放弃了刨根问底。不过神子却警告铃仙，有一场更大规模的异变正受此影响而随时都有可能发生。心觉蹊跷的铃仙赶到神社想向灵梦询问情况，却亲眼目睹了灵梦和妹红交换身体的异变发生。在结局中，随着这种被称作是“完全凭依”的现象在幻想乡的大规模发生，幻想乡中掀起了一阵不小的波澜，也就是新作『凭依华』的主题。由于使用都市传说的人更容易被这个异变影响，所以在『深秘录』中登场的所有的角色们又围绕着“最强的两人”展开了各种各样的故事。剧情的自机之所以选择铃仙其实很好理解。作为命令

的执行者和『绀珠传』的全程知情者，铃仙的视角更能帮助我们分辨出哪些新增加的设定确实未曾出现在已知剧情中，而非贤者们下的一盘大旗，进而让这次的作品更能起到承上启下的作用。不过在故事的结尾神主对于铃仙的描述变得十分耐人寻味。虽然在『铃奈庵』和『绀珠传』中铃仙都感叹自己已经全心全意的堕落到了地上，但是在这次的剧情中，铃仙罕见的选择了与永琳不同的立场。永琳在结尾即使是听到了异常状况的出现，也依然保持着冷淡的中立立场，但是铃仙却决定主动采取行动，作为地上的妖怪参与到异变的解决中。这种性格上的转变反映出铃仙个体意识的觉醒，也赋予了她更大的心理自由。对于一直以来依赖于永琳而在幻想乡的纷争中置身事外的铃仙，她的亲身参具有和堇子一样的双重作用。即作为观察者逐步梳理事态，作为体验者增加故事的不确定因素。而帝作为真正地上的兔子是否又会接受铃仙的这种转变也值得期待。

在『旧约酒场』刚刚发售时，恰巧赶上新『哥斯拉』的上映。看过电影之后，兴奋的神主在推特上表示：在创作新的作品时去看这样的电影，思路就会不由自主地受到影响。加上『铃奈庵』中有惊无险的世界末日流言的故事，很多人都猜测神主要在下一个作品中设置一场不同于以往只有局部的，甚至带一点玩闹气氛的异变的真正的危机。而这次的“完全凭依”又与这一段时间大热的『你的名字。』在设定上有所重合，所以坊间便传来笑谈 th16 是不是也要叫做『东方君之名』了。这当然只是一个偶然，实际上神主在很早就为此次异变埋下过伏笔，而其中的关键就是堇子的出入对于结界造成的影响。从最初的只是梦的交换，到后来发展到人在梦中会神秘失踪，最终到了现在在精神进入恍惚状态时的交换身体（在最终面，灵梦和妹红交换身体前，灵梦在尝试睡着，而妹红则是在冥想），这几者表现出来的一个共同点就是梦与现实境界的模糊与混乱。本次『凭依华』的英文副标题中的“Antinomy”就是指两组矛盾却又共存的命题。而以梦的形式存在于现实的堇子就是这种状态的一个重要体现。在『梦违科学世纪』中，莲子就曾犹豫要如何向梅丽解释她的遭遇才不至于让她因为无法分辨梦境与现实而彻底迷失，但此时更主要的是涉及到梅丽本人主观上对于梦境与现实的认知和选择。在『绀珠传』中，“梦世界”被作为一个独立的世界场景被提出，也就是“梦”不完全是由精神的主观意志决定的。再加上在故事中月之民、哆来咪和赫卡提亚等诸多角色都能够干涉梦的世界，所以这次交换身体的异变势必就不完全是由人物的主观心理导致。而且，在神子的推测中还特别提到：在之前的都市传说异变中将自己的都市传说具现化过的人更容易受到影响。这大概是因为“将都市传说具现化”的行为其实就是将虚幻与现实的境界加以模糊，将编造的流言变为实际的存在。这一切的实现都是在探女的力量石的作用下完成的。而堇子在幻想乡中的存在也是一个矛盾的集合点。因为在『香霖堂』中，堇子表示自己虽然只是以梦境的形式前往幻想乡，但是自己的身体却并没有因此而衰弱，甚至变得更加健康。所以她能继续自己的冒险很可能也是梦世界中的某个人物的安排。如果这不是探女和哆来咪原本的计划的话，能对月之民和梦世界同时有如此深刻的了解和掌控能力只能是更上级的神明或者类似的存在。而且在『茨歌仙』35 话中，紫对华扇表示：由

于董子这个人类所引起的突然失踪现象只能被称作“人隐”而不是“神隐”。这里除了在暗示背后的神明身份之外，还有另一层意义即异变即使表现相似也会因为“主犯”的不同而有所区别。而“凭依”在日语中还被称作“神降ろし・神懸り・神宿り”，这是否也是再暗示事件是由神明所引起。还有一点需要注意的是，在新『深秘录』的最终关卡中，月亮很明显的变成了血红色，整个场景也变得诡异而狂气。如果这一切都来自于月球自身的变化的话，那就更加证实了前面的推测，主导这次异变的可能是更上级的月之民。神主在『外来韦编』中表示，东方世界中的月之都是高高在上的神明聚集的场所。如果为了保持故事的连贯性，之前多次提及的关键人物“嫦娥”很可能就会在新的故事中有一个比较详细的介绍，毕竟纯狐在『绀珠传』之后还没有任何行动的迹象，甚至连铃瑚和清兰都在对战模式中魔里沙台词中被提及，她的沉默就显得很不自然。克劳恩皮斯已经按照赫卡提亚的吩咐在幻想乡现身，纯狐也有可能进一步引出嫦娥的存在甚至出场。

其实不光是东方的故事，现实中东方project也在面对不断新的难关。随着『舰これ』、『lovelive』、『刀剑乱舞』等商业企划的冲击，东方在同人界的影响力也不似巅峰时那样强大。虽然爱好者和作品产出一直保持数量和质量上的稳定，但是毕竟还是会让人有一种日趋小众化的感觉。神主在京都大学的演讲中表示随着自己身体状况的变化以及家庭责任的加重，对于东方创作的精力可能也不似往前。东方如何走好下一个十年，答案似乎越来越不明朗。也许是出于这样的担忧，神主近年来一直积极地为东方的同人创作者们开拓新的平台，并且以独立游戏创作这的身份，将同人创作与独立制作结合起来，倡导新的创作思路。而在一系列活动中，比较关键的一项，就是此次PS4『深秘录』借助的项目“Play Doujin!”。“Play Doujin!”是 zun 与索尼合作推出的企划活动，其前身是 2014 年两者的合作项目“ZUN X Play Station”。该企划的主要目的就是帮助东方二次创作者们将自己的作品发布在主机平台上。由于有成熟的社区和平台，同时也有扩大海外影响力的机会，登陆主机平台对于同人游戏创作者们一直是一个促进自身发展的良好机会。但是由于同人创作中版权以及商业化的限制，主机平台上一直都没有同人创作者的身影。而随着独立游戏的兴起，高品质的同人游戏也越来越受到关注。神主敏锐的意识到这一点，如果能将主机平台的技术与品质要求引入到同人作品创作中来，将能有力的提高同人创作的质量与留存，同时也能帮助创作者提高影响力进而创作出更好的作品。这对于本身就是依靠同人圈发展起来的东方 project 意义非凡。在各种同人创作类型中，同人动画、同人漫画等都有较为便捷扩散到海外的渠道，只有同人游戏一直摆脱不了渠道狭窄的限制。在“Play Doujin!”的新作发表会中，神主表示主机才是同人游戏最后的保存者，意思就是在说主机平台的高要求对于同人创作的引领作用是十分巨大的。而正是在这个企划之下『东方红辉心』、『不可思议的幻想乡』等一批优秀的优秀的作品才得以在海外正式地发行，让东方同人游戏的创作者们有了更好的创作上的保障。神主虽然说自己并不会主动地推动项目的扩大，但是东方本身的品牌效应使得这个项目所起到的带头作用还是不可估量的。在独立创作成为一种潮流的现在，能为其提供合适的平台，对于整个同人文化的发展也是至关重要的。

仅过了一年的调整，东方系列再次起航。神主会为我们带来怎样的精彩，就让我们静静等待那朵花儿的盛开吧。▲

『舰队收藏』基地航空队（下）

Leap over land and sea
——『Kantai collection』Base air force

征战大洋的陆上海鹫

■文／Zero601
■责编／狩田 ■美编／小茧

▲被美军空袭击毁在地面的一式陆攻

▲“银河”陆爆 11 型

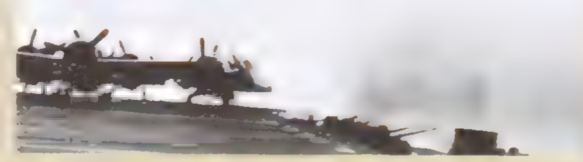
最大航程可达到 5500 公里。日本提督们希望能用这种感觉挺牛逼的新锐轰炸机替换老旧的一式陆攻，成为基地航空队的新主力。

当然，现有的一式陆攻也被进行了诸多改进，游戏中实装的“一式陆攻二二型甲”为在一式陆攻的基础上加装机载搜索雷达的型号，换装了新型发动机，航程也有所增加。而“一式陆攻三四型”则强化了防御与自卫火力，因而航程也有所下降，在游戏中体现为三四型的航程比二二型甲要低 2 点，对空值高 1 点。

▲机头加装 H-6 型机载电探（雷达）的一式陆攻二二型甲

与此同时，著名的“苍龙”号舰爆队长——人称“舰爆之神”的海军少佐江草隆繁也被编入基地航空队下属的 521 航空队，接收了新式的“银河”（银河江草队实装可能？）。1944 年 6 月 15 日，521 空作为攻击部队之一，于当日从雅浦岛起飞，前往塞班岛西部海域。但当江草队长率领的这 8 架“银河”抵达目标海域时，迎接他们的，是无数美军舰载机和美军猛烈的舰艇防空炮火。面对美军严密的防空网，江草隆繁和他的下属们依然一头向着美军舰队 A 了过去。然而，装备了美帝最新黑科技——无线电近炸引信（VT 引信）的 127 毫米炮弹最终击中了江草的座机，这位著名的舰爆精英飞行员，和 8 架“银河”一起，就此殒命在马里亚纳的上空。（提督：啊，熟练度又掉光了……）

▲江草隆繁队长出击前的最后一张留影


▲马里亚纳海战中被美军防空炮火击中的“银河”陆爆

马里亚纳海战之后，陷入了疯狂的日本提督们破罐子破摔，终于使出了最后的手段：时任第一航空舰队长官的海军中将大西泷治郎提出，让基地航空队的海军飞行员们发扬武士道精神，以“一人、一机、一弹换一舰”的标准对美军舰队发动自杀式攻击，即我们熟知的“神风特攻”。提督们选择执行神风特攻的飞机主要是零战、彗星舰爆、银河陆爆和一式陆攻。其中零战、彗星和银河由于飞行速度快，被视为是能凭借高速突破美军舰队防空网的合适机型。而一式陆攻则有着极为特殊的用途：作为“樱花”火箭动力特攻机的搭载飞机。1944 年 10 月 1 日，基地航空队下属的第 721 航空队正式成立，专门装备挂载“樱花”的一式陆攻 24 丁型，721 空也同时被命名为“神雷部队”。值得一提的是，在 2016 年春活中，通关 E6 甲难度的玩家所获得的装备“一式陆攻（野中队）”，虽然官方在图鉴中给出的说明是“以通常攻击出征于对舰、对地攻击”的陆攻机队，但其名字和装备图鉴立绘均是以“神雷部队”的 721 空及其航空队长——野中五郎为原型，其使用的一式陆攻都是为了投放“樱花”特攻机而进行过改造的特别机型，不能执行通常攻击任务。这一装备的实装一时在天朝舰 C 玩家中引起一片争议。日本海军则希望这支“神雷部队”能让镇守府和整个帝国实现逆天改命，逼着美帝和他们重新回到和谈的谈判桌上。

▲隶属于 721 空“神雷部队”、携带“樱花”特攻机的一式陆攻

1945 年 3 月 21 日，在野中队长的率领下，“神雷部队”的 18 架一式陆攻携带着 15 架“樱花”，在 32 架零战的护航下，向四国海域的美军舰队发起进攻，结果却是被美帝打的满地找牙：18 架一式陆攻连同 15 架“樱花”遭遇美军战斗机拦截而全军覆没，未取得任何战果，野中五郎队长亦在此役中丢了性命，见天照大神去了。

1945 年 4 月 12 日早晨，180 余架特攻机在 150 余架零战和 45 架舰攻的掩护下，开始攻击冲绳周围的美军舰只。中午，8 架一式陆攻携带 8 枚“樱花”飞到冲绳，空中的美国战斗机虽然已经发现这 8 架奇怪的飞机组合，但特攻机飞行员一发现美国战斗机，不顾此时还未到合适的攻击距离，就点燃“樱花”的火箭发动机，以战斗机完全追不上的速度径直冲向美军舰队，跑的真是比某地记者还要快。这 8 枚“樱花”中有 6 枚失的，1 枚命中了刚被一架特攻机撞中的驱逐舰“曼纳特·艾贝尔”号，这艘驱逐舰被爆炸劈成两半，旋即沉没。另一枚在驱逐舰“斯坦利”号上爆炸，该舰大破。

“神雷部队”在战争后期的特攻中不但战果极为有限，自己也损失惨重，“樱花”往往找不到发射的机会就连着一式陆攻一起被美国人揍了下来，被茫茫大海所吞噬。基地航空队的陆

▲一式陆攻三四型，背部加装了自卫机枪塔，以增强自卫火力

攻机部队在无谓的特攻中流尽了最后一滴血，疯狂而好战的“神雷部队”在日本投降后被迅速解散，剩下的飞机则在投降后成为了美帝的战利品，拖回国展览去了。

迎击机起飞！

To take off !

——本土防空战中的基地航空队

Local air defense in the base air force

2016 年的秋季活动 E2 关卡，名字为“本土防空战”，这其中的历史背景，便是日本陆海军为了对抗美军 B-29 轰炸机对日本本土的空袭而进行的防空作战。时间已经进入了 1945 年，远在千里之外的盟国德意志和意大利均已纷纷向盟军投降，而美帝凭借最新锐的远程轰炸机——B-29“超级空中堡垒”，从关岛、天宁岛等岛屿上修建的大型航空基地起飞，开始对日本本土进行全面空袭。镇守府惨遭被炸，焦头烂额的提督们都纷纷躲到地下防空洞里当土拨鼠了。当然，你要提督们光挨打，提督们还是拒绝的。现在虽然没了航母机动部队，基地航空队的陆攻机也基本打光了，但我们还有底牌没拿出来呢！这最后的底牌就是所谓的“局地战斗机”——用于要地防空的截击战斗机。这种战斗机的一大特点便是爬升性能非常好，能在几分钟内爬上 6000 多米的高空，但相对的是航程奇短，只能在机场附近转悠。

海军研制装备的局地战主要有两种：三菱公司的“雷电”和川西公司的“紫电”/“紫电改”，游戏中实装的“紫电改二”虽然是舰载机，

但其原本是作为一种局地战而诞生的。汇聚了最后一批老练的飞行妖精、集中装备“紫电改”的著名海军航空队——343 空被看作日本海军航空兵最后的精锐而被寄予厚望，在防空作战中还诞生了击坠 25 架美机、被称为“日军最后的空战王牌”的著名精英飞行员菅野直。而“雷电”则是第一种发动机功率达到盟军先进战斗机标准的日本战斗机，这种爬升快、强火力、厚装甲的重型截击机，专为对抗美国轰炸机而生，比起爬不高而且防御差劲的零战，雷电明显更适合上天去抓 B-29 这种浑身上下像个火刺猬一样的超级大炸逼。

然而，飞行妖精们在驾驶局地战斗机拦截 B-29 轰炸机的过程中发现，B-29 飞的实在太高（往往是在万米高空），自身飞行高度又有限，虽然取得了击落少量 B-29 的战果，拦截效率依然偏低；而在掩护“神风”进行特攻作战时，又由于自身航程不足，难以保护特攻队到达目标海域。由于飞机数量少，又缺乏老练的飞行妖精，装备的发动机又故障频频，雷电、紫电等局地战始终无法维持较高的出勤率。至于各位熟知而念念不忘的远古 julao 之证——能 +15 对空的局地战“震电”由于到了投降都没完成试飞，在本土防空战中根本就没啥存在感。

为了保卫天皇头顶的天空，坚决不向 B-29 势力低头的日本陆海军这对老冤家最终还是走到了一起，联手准备本土防空战，对抗 B-29 的高密度轰炸。陆军在本土防空战中的主力机型之一是三式战斗机“飞燕”，这种在陆军中唯一采用了液冷发动机的战斗机爬升性能极佳，且结构坚固，被陆军视为理想的拦截机。“飞燕”共有数种改型，其中在游戏内已实装的“三式

▼ 343 空攻击第 301 分队队长菅野直驾驶的“紫电改”

▲ 302 空装备的局地战“雷电”21 型

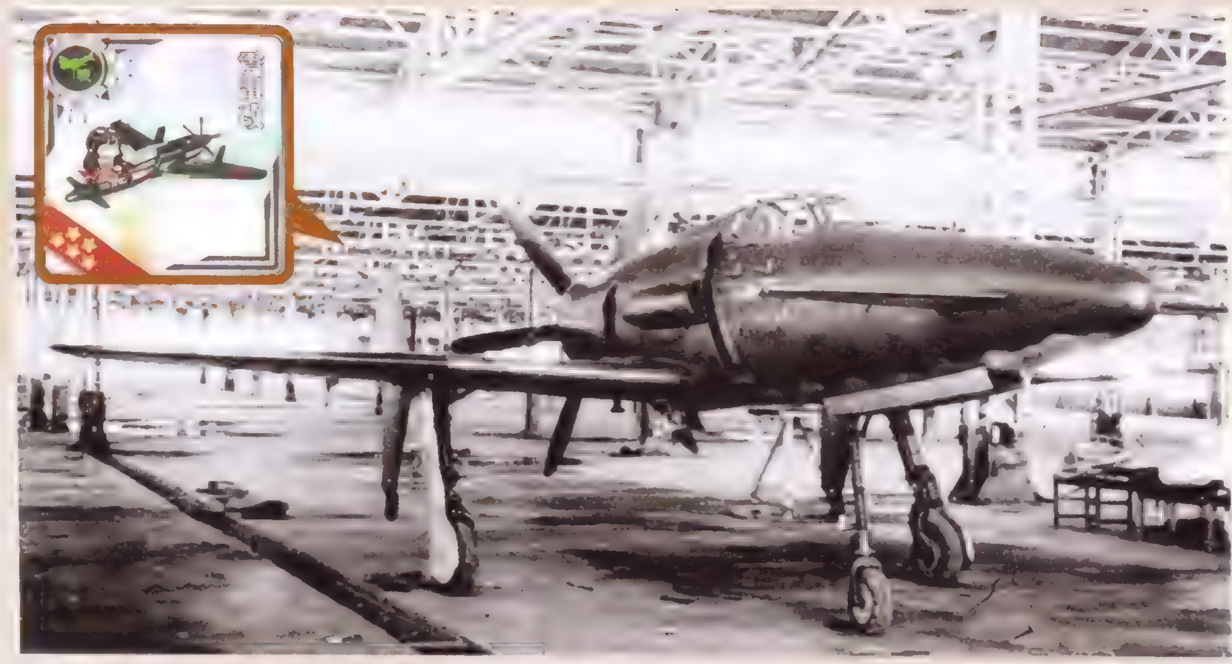
▲陆军飞行第 56 战队所属的三式战“飞燕”一型丁

战一型丁”则是把机炮移至机头的特殊型号，以求最大限度地对 B-29 造成损伤。

而装备“飞燕”的陆军飞行战队中表现最为抢眼的，便是小林照彦队长率领的飞行第 244 战队。三式战飞燕（飞行第 244 战队）作为目前局地战装备中的唯一一个五星飞机，其原型自然是一个战功卓著的战斗单位——在这位上任时年仅 24 岁的大尉飞行员的率领下，飞行第 244 战队“战果累累”，截止到 1945 年 5 月，第 244 战队的宣称战绩为：击坠 B-29 共计 73 架，击伤 92 架；击坠 F6F“地狱猫”战斗机 10 架，击伤 2 架；击坠 SB2C“地狱俯冲者”俯冲轰炸机 1 架。当然笔者怀疑这些“战果”应该是注了水的，但 244 战队对付 B-29 的方法却十分特殊——用“飞燕”去撞击 B-29，这种战法被称为“空对空”特攻。

▲飞行第 244 战队的队长小林照彦正坐在三式战“飞燕”的机舱内，机身上涂着他的战果：击落 5 架 B-29，撞落 1 架 B-29

在时任防卫总司令部总司令官的皇族——陆军大将东久迩宫稔彦王的提议下，日本陆军决定对 B-29 实施“空对空”特攻，即用结构比较坚固的陆军战斗机去撞击 B-29 的机翼，撞击成功后飞行员就抛弃飞机跳伞，落地返回部队后再次实施特攻。负责保卫首都东京的第 10 飞行师团下属的各飞行战队均实施了这种战法，包括飞行第 244 战队在内的这些战斗机部队也因此被命名为“震天制空队”。撞击 B-29 固然危险性极大，但是飞行员可以在关键一刻跳伞逃生，运气好的话还能保全受伤的座机，所以日本人经常宣称这种撞击式的特攻作战和飞行员没有丝毫生还机会的神风特攻“是有本质区别的”。



▲到战败投降都没有装备部队的局地战“震电”

▲艺术画：飞行第 244 战队的三式战“飞燕”正在拦截轰炸东京的 B-29

然而，面对皮糙肉厚的“超级空中堡垒”，想要撞下 B-29 谈何容易？部分飞行员在撞击 B-29 的特攻中丧生，而这些失败者被称为是“技艺不精”，死的也是够冤。包括小林队长在内的 244 战队飞行员们成功实施过共计 18 次撞击作战，给美军 B-29 轰炸机群造成了一定损失，但终究是难以阻止 B-29 对日本的燃烧弹“火攻”，日本大部分城市变成了一片废墟，陆海军的局地战斗机部队对整个战局早已是无力回天。剩下的局地战在投降后也变成了美帝的新玩具，并作为战利品成为了航空博物馆内的新展品。1945 年 8 月 19 日，根据盟军最高司令部的命令，日本政府代表团搭乘横须贺航空队所属的两架涂着绿十字的一式陆攻前往木更津基地，再换乘美军飞机前往菲律宾与盟军洽降，随着这两架一式陆攻的降落，日本海军基地航空队的历史，也就此落下了帷幕。

对当前陆航系统的总结和对未来发展的一点设想

Summarization of Current Aviation System and Some Ideas for Future Development

从 16 年春活到秋活，历经三次活动的基地航空队系统虽然在早期实装时还存在着种种 bug，但官方同样也对其进行了不断的改进，变得愈发成熟而耐玩，极大地丰富了游戏性，如今除了在活动图实装，在 6-5 这样的普通地图中也已经实装运用。

陆航的防空指令一直是官方想完善的重要方面，在这几次活动中官方在让玩家体验防空作战方面还是花了不少力气的；在今年的夏活中，防空作战的效果真正显现出来。如果不进行防空作战，陆航基地损失总血量可达到近 300 点，而如果在防空中得到空优状态，特别是让专用的局地战守家的情况下，可以有效降低陆

▲涂上绿十字、搭载日本政府代表团前往与美军商讨投降事宜的一式陆攻

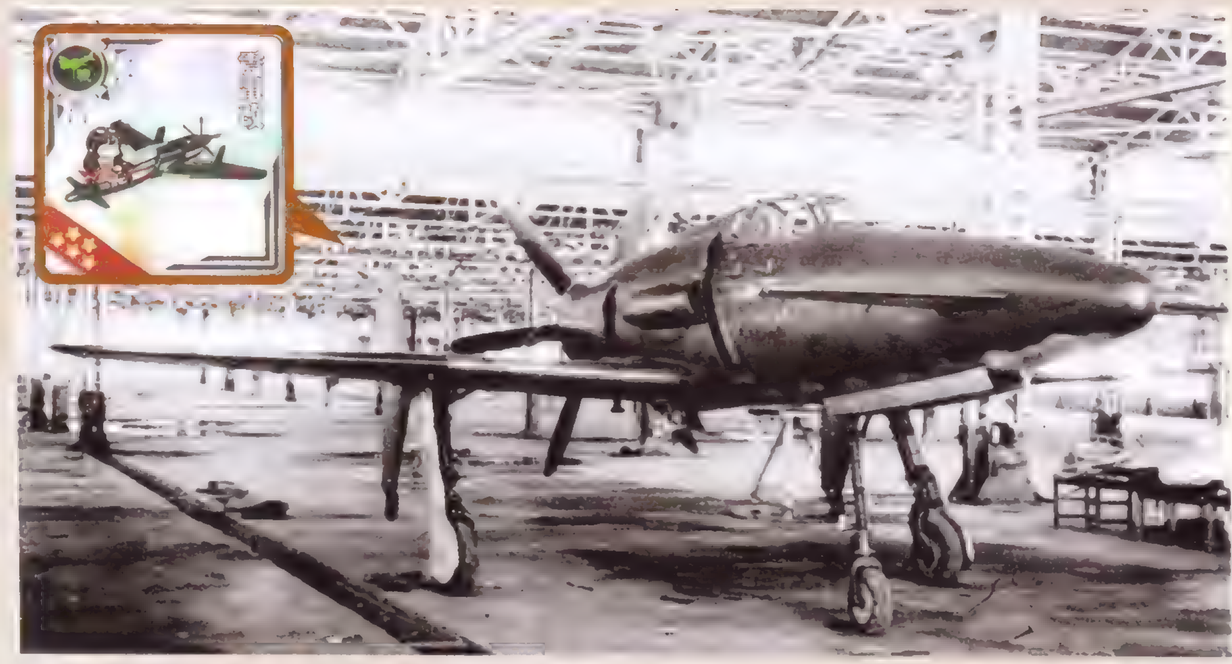
▲陆军飞行第 56 战队所属的三式战“飞燕”一型丁

战一型丁”则是把机炮移至机头的特殊型号，以求最大限度地对 B-29 造成损伤。

而装备“飞燕”的陆军飞行战队中表现最为抢眼的，便是小林照彦队长率领的飞行第 244 战队。三式战飞燕（飞行第 244 战队）作为目前局地战装备中的唯一一个五星飞机，其原型自然是一个战功卓著的战斗单位——在这位上任时年仅 24 岁的大尉飞行员的率领下，飞行第 244 战队“战果累累”，截止到 1945 年 5 月，第 244 战队的宣称战绩为：击坠 B-29 共计 73 架，击伤 92 架；击坠 F6F“地狱猫”战斗机 10 架，击伤 2 架；击坠 SB2C“地狱俯冲者”俯冲轰炸机 1 架。当然笔者怀疑这些“战果”应该是注了水的，但 244 战队对付 B-29 的方法却十分特殊——用“飞燕”去撞击 B-29，这种战法被称为“空对空”特攻。

▲飞行第 244 战队的队长小林照彦正坐在三式战“飞燕”的机舱内，机身上涂着他的战果：击落 5 架 B-29，撞落 1 架 B-29

在时任防卫总司令部总司令官的皇族——陆军大将东久迩宫稔彦王的提议下，日本陆军决定对 B-29 实施“空对空”特攻，即用结构比较坚固的陆军战斗机去撞击 B-29 的机翼，撞击成功后飞行员就抛弃飞机跳伞，落地返回部队后再次实施特攻。负责保卫首都东京的第 10 飞行师团下属的各飞行战队均实施了这种战法，包括飞行第 244 战队在内的这些战斗机部队也因此被命名为“震天制空队”。撞击 B-29 固然危险性极大，但是飞行员可以在关键一刻跳伞逃生，运气好的话还能保全受伤的座机，所以日本人经常宣称这种撞击式的特攻作战和飞行员没有丝毫生还机会的神风特攻“是有本质区别的”。



▲到战败投降都没有装备部队的局地战“震电”

▲艺术画：飞行第 244 战队的三式战“飞燕”正在拦截轰炸东京的 B-29

然而，面对皮糙肉厚的“超级空中堡垒”，想要撞下 B-29 谈何容易？部分飞行员在撞击 B-29 的特攻中丧生，而这些失败者被称为是“技艺不精”，死的也是够冤。包括小林队长在内的 244 战队飞行员们成功实施过共计 18 次撞击作战，给美军 B-29 轰炸机群造成了一定损失，但终究是难以阻止 B-29 对日本的燃烧弹“火攻”，日本大部分城市变成了一片废墟，陆海军的局地战斗机部队对整个战局早已是无力回天。剩下的局地战在投降后也变成了美帝的新玩具，并作为战利品成为了航空博物馆内的新展品。1945 年 8 月 19 日，根据盟军最高司令部的命令，日本政府代表团搭乘横须贺航空队所属的两架涂着绿十字的一式陆攻前往木更津基地，再换乘美军飞机前往菲律宾与盟军洽降，随着这两架一式陆攻的降落，日本海军基地航空队的历史，也就此落下了帷幕。

对当前陆航系统的总结和对未来发展的一点设想

Summarization of Current Aviation System and Some Ideas for Future Development

从 16 年春活到秋活，历经三次活动的基地航空队系统虽然在早期实装时还存在着种种 bug，但官方同样也对其进行了不断的改进，变得愈发成熟而耐玩，极大地丰富了游戏性，如今除了在活动图实装，在 6-5 这样的普通地图中也已经实装运用。

陆航的防空指令一直是官方想完善的重要方面，在这几次活动中官方在让玩家体验防空作战方面还是花了不少力气的：在今年的夏活中，防空作战的效果真正显现出来。如果不进行防空作战，陆航基地损失总血量可达到近 300 点，而如果在防空中得到空优状态，特别是让专用的局地战守家的情况下，可以有效降低陆

▲涂上绿十字、搭载日本政府代表团前往与美军商讨投降事宜的一式陆攻

的损失。而在今年的秋活中，深海陆爆的空袭能力进一步强化，官方强制让第三基地航空队参加防空作战，同时还把基地航空队成功防守基地作为开放 E4 攻击 boss 的舰队点的条件之一的设计，让玩家更深刻地认识到了运用局地战斗机进行防空作战的重要性。官方还追加了一个设计：在防空作战中如果在陆航中编入一架彩云侦察机，能将这四格的防空制空乘以 1.3 倍，以弥补某些缺少专用局地战斗机的玩家在面对深海强力空袭时的

当然，陆航系统依然有很多不成熟的方面，在本次秋活中对航程系统再次进行了改进，航程半径终于设定成了真正的“半径”：计算如今是以航空基地 AB 为圆心，以等来计算航程，距离越远所需航程越高。这的一个最明显的后果就是过于强调了二式带路的重要性，没有编入二式大艇的陆航在后续的关卡中基本不能飞到 boss 点，这对一些没有大艇或者秋津洲的玩家来说显得不 同时陆航一个比较受到玩家诟病的设是消耗的油铝资源偏高，空袭掉油，补给一大坨铝，要调换飞机又是掉一大坨铝，对一些没什么时间囤积资源的休闲提督而言每给都是心痛的，而赤城桑表示无法接受饿子……希望官方以后能调整一下陆航的资源。还有一点就是目前官方也没有开放对陆

▲“月光”11 型夜间战斗机

▲陆上反潜哨戒机“东海”

航飞机的装备开发，只是作为活动通关奖励赠送，在一定程度上区分了新老玩家，而活动中有些情况下只有陆航飞机能对 boss 打出较高输出（比如对陆基单位有特殊效果），这对新人玩家来说也并不友好。

通过装备图鉴的介绍和官方在杂志上放出的卫星，可以预见将来依然会实装一批新的陆航飞机，比如在三式战飞燕（飞行第 244 战队）图鉴说明中就提到了将来会换装五式战斗机的情况，在官方杂志中也提出了实装夜间战斗机“月光”和反潜哨戒机“东海”的相关情报。如果有细心的玩家也可以发现，在第三基地航空队界面，显示的正是夜间战斗机“月光”的机尾部分。作为日本海军最早的专用夜间战斗机，“月光”在夜间防空作战中表现也十分出色，将来会不会以夜间战斗机的实装为契机推出夜战航空支援之类的玩法也十分值得期待。而作为反潜哨戒机的“东海”则是日本海军在战争末期装备的一种新型反潜巡逻机，如果在游戏内实装必然会拥有较为可观的反潜数值，将来也可能借此推出陆航的反潜哨戒支援，让玩家们在面对强力的深海潜艇部队时能更加从容地应对。

总体而言，基地航空队系统目前依然是一个不错的活动图支援系统，在对各位提督的主力舰队进行航空支援的同时，也没有抢走主力舰队的风头，毕竟这个游戏的主角依然是各位提督培养的优秀的舰娘们。陆航系统在增加了舰 C 的游戏性的同时，也依然需要不断进行完善和改进，我们期待田中 P 和 C2 机关能在今后的陆航系统设计改进上带来更多的趣味性，让玩家们能在这款页游上感受更多的快乐。

镇守府通信

12/09 圣诞立绘 / 喷气机实装

秋活终于画下了一个完美的句号，不知道的各位提督有没有捞到自己心爱的船呢？次更新实装了新的圣诞立绘，分别是“球”“まるゆ”“明石”，想不到许久未有动静的まるゆ居然实装了新的立绘，可喜可贺，同时家具屋除了老家具复刻以外，还有新的 3 个冬季家具也已经实装了，各位提督有没有足够的家具币来购买呢？

而同时更新的喷气式飞机系统是本次维护的一大亮点，新实装的“橘花改”和“噴式景云改”成为了维护之后一大巨星，“橘花改”可以通过本次更新实装的新任务链获得。而“噴式景云改”需要使用任务链奖励中的“景云（舰侦）”改造（骗螺丝）升格而来。两种喷气式飞机只有“双鹤”鹤、瑞鹤）可以搭载。同时实装的“噴式強襲”，可以让搭载了喷气式飞机的航母进行两空袭（喷铝 *2）。而根据图鉴上的描述，在使喷气式飞机的时候还会消耗钢材。战斗的时在陆航支援之前，插入喷气基地航空队和喷空战两个阶段。

12/12 增设系统更新 / 第二轮圣诞立绘

圣诞节也越来越近了，而本次维护也更新了第二轮的圣诞限定立绘，分别是“铃谷”“朝”“山云”，同时还有大批量的圣诞限定语音，次居然有六驱的限定语音！（六驱厨欢喜）。

本次维护的另一个改动就是明石的改修工厂的改动，除了增加了“増設バルジ（大型艦）”的改修（骗螺丝又一波），另一个就是现在的改修工厂可以从“编成”界面左下角的吊壁图标进入，这也算是一个方便性改动。

而本次维护最大的亮点，就是增设系统的更新，本次更新后，“機銃”系装备可以放在增设装置打出的孔里，这个改动意义可为重大，对空系舰娘得到巨大 BUFF，如摩耶，秋月等对空系舰娘，除本身的对空装备，还可携带一个机枪，以达到高击坠的效果，不难想象接下来的冬活很可能是空袭地狱。▲

男子汉的漫画
——羽海野千花与
『三月的狮子』
Without the language of love.all characters are boring
■文/浅色回忆 ■责编/如月千华、haru ■美编/塔里

在笔者刚入宅时观看的某部动画里，曾有一句名台词："青春就是暴走的性欲"。反映在现实中，"青春"与"恋爱"的组合题材，始终是 ACG 作品里的常青树，把这两个词作为关键字输入搜索引擎，能找到一千七百二十万个与 ACG 有关的结果，就单单是这几年名利双收的佼佼者，我们也能随便数出——

让胃药魔女冈田磨里和 P.A.WORK 走进大众视野的『真实之泪』

学园恋爱圣经，有钉宫坐镇和 OP 的黑历史也压不住配角人气的『龙与虎』

已经背不下全名，不知骗走许多人眼泪的『我们仍未知道那天所看见的花的名字』

比你优秀的人比你更努力，残酷展现天才与普通人差距的『樱花庄的宠物女孩』

孤独地走在寻求真物之路，肥渡无限拖稿的『我的青春恋爱喜剧一定有问题』

某种意义上促进了斯特拉斯堡旅游业的『白色相簿 2』

以及

终于不再让我们想炸掉电车的『你的名字』。

但若讲笔者对青春恋爱题材的最爱，还是得回到上面那句名台词的时代。那年冈妈还在给望月智充打下手；竹宫刚开始创作大河与龙儿的故事；鸭志田一尚未出道，更想

不到多年后自己会去给高达去写脚本；渡航成为田中罗密欧的迷弟，距离被钦点还有四年的时间；丸户写出最让人心疼的夏海里迦子；诚哥即将讲述一个关于樱花飘落速度的故事。

那年富士电视台的倒 A 档(noitaminA，意味"颠倒动画的常识") 正式开播，首发动画名为『蜂蜜与四叶草』。无论是日本还是天朝，在『机动战士高达 SEED DESTINY』和带动 GALGAME 改动画风潮的『AIR』的交相辉映下，这部作品并没有成为最热门的那一档。为了防止记忆出现偏差，笔者特意把老杂志翻出来，去看了看 2005 年『动感新势力』的年度排行榜 TOP10，果不其然是『火影』、『死神』、『网王』、『军曹』、『舞 HIME』和『翼年代记』的霸榜。其后多年，『蜂蜜与四叶草』在动画宅的评价中甚至一度被划到了"冷门"的范畴里。不过若我们此刻再去翻翻榜单，会惊讶的发现，经过岁月的洗礼，本片在 Bangumi

2005 年日本动画排名第二，仅次于『虫师』，豆瓣日本动画分类拿到总榜第三，只差『千与千寻』和『龙猫』0.1 分。

唠叨了这么多并不是为了凑字数或强行捧一波老片，毕竟对『蜂蜜与四叶草』再爱也只是笔者的个人喜好，提起这些陈年旧事是想说明：这个世界上是有这么一种动画的，初看可能觉得平淡无奇，甚至拖沓无聊。但随着年龄一岁岁增长，不断的回头复习，反倒能常读常新。原本没有理解的段落，当生活中我们恰好身处其境时，方能明白那些人，为什么会做出那样的选择，方能明白这种动画讲的不是故事，而是人生。

言归正传。2016 年 10 月，讲述人生的作品——『蜂蜜与四叶草』作者羽海野千花的连载中漫画『三月的狮子』也登上动画化的舞台。和预想一样，就算动画有新房昭之的加成和原作 FANS 的推广，在热度上与本季霸权级的作品依旧有 10 倍差距，在日本那边好歹还小小的上了一下收视率前十名，天朝则是连新番周榜第一页都进不去。再一次成为了"冷门"。

好在随着两个月的积累，作品已经度过了节奏最舒缓的开盘时段，开始渐入佳境。如果此刻端起杂志的你之前从未听说过羽海野千花和『三月的狮子』，那么现在毫无疑问是个买入的好时机（笑）。

At the touch of love everyone becomes a poet.

独自摄影的小久——羽海野千花

在这个网络发达的时代，我们想了解某位作者，最简单便捷的方法是打开搜索引擎，输入关键字，而后目标人物的性别年龄生日血型喜好照片乃至私人博客什么的就会一并出现在眼前。若是有疯狂的 FANS 肯用心去挖，大概还能顺着各种线索抵达网络里某些被人遗忘的角落，发现作者鲜为人知的足迹。

不过，也不是所有人都愿意暴露在公众面前。在爱的战士虚渊玄和人生赞歌麻枝准的照片广为流传的同时，有个叫做奈须蘑菇的家伙至今只有一张背影，还是通过业内之口才能百分百确定性别为男。还有个名为镰池和马的轻小说作者，恐怕除了在工作上有直接交流的编辑，并没有人知道他的实际情况。关于外形唯一的信息还是合作过的插画家对他的印象——好像有点像运动员。

在漫画界，羽海野千花也是一位这样低调神秘的漫画家。我们知道她的生日是 8 月 30 日，知道她出生于东京市足立区，知道她曾就读于东京都立工艺高中，却不知道笔触细腻，总是能精准抓住角色最细微的心理变化的她究竟年方几何。在谈及从业经历时，羽海野千花也总是遗憾地表示"成为漫画家的时间和别人比起来真的太晚了"。

把笔者能搜集到的线索拼接起来，会发现羽海野千花不是一个早慧的作者：东京都

立工艺高中是类似天朝职校的存在，学生在里面学习到的是贴近社会的就业技能，羽海野千花在毕业后便是去了三丽鸥（HelloKitty就是它家的品牌）做基础设计工作。从种种蛛丝马迹分析，这份工作她做的并不开心。在与『放浪息子』的作者志村贵子的对谈中，羽海野千花自承认对『蜂蜜与四叶草』中花本叶久美的人物塑造有着自己的生活经验——不能融入社会生活。在三丽鸥这种大企业里，这种特质即使不致命，也绝对不会让她舒适，无怪乎她在一边就职一边参加Comiket的同人活动时总是孤身一人，还曾因为发现自己一个朋友都没有，而在回家的路上默默哭泣过。

羽海野千花的画风充满了强烈的个人风格，第一次看她的漫画的读者都会有不适应那完全不同于主流的画风的阶段，她自己也明白这一点，故而除了上学时曾投稿上刊之外，并没有对成为漫画家奢望太多，能顺利连载还是源于接设计工作时偶然被『CUTiE Comic』的编辑看到了草稿。作为一本主打“时尚感”的杂志，『CUTiE Comic』对于画风的接受度要远大于一般漫画杂志，于是在2000年6月，还很青涩的『蜂蜜与四叶草』开始了最初的旅程。

那么，此时羽海野千花到底几岁呢？网络上有她95年出道的说法，若是这个时间点对应的是她上学时的那次上刊的话，再考虑进她在三丽鸥就职了三年，2000年的羽海野千花大概是在21-23岁之间，这个推测也符合近期她在访谈中的发言：“说到年龄，现在我画的作品主角（16-18岁），他们的年龄基本都是自己孩子那一辈的，仔细想想心情也挺复杂的。”

20岁出道在日本漫画界算晚吗？其实也不算多晚。我们熟悉的尾田荣一郎、岸本齐

史和久保带人尽管不满20岁时就踏入业界，但真正拿出连载作品也要等到20岁之后画风非主流如谏山创还要更艰难一些，若不是被讲谈社相中恐怕会一直蹉跎下去。在笔者看来，羽海野千花所言的“太晚了”，大概不是指出道,而是指成为真正的“漫画家”相比上面的作者在连载的一两年内就能成为所在杂志的台柱，并且收获大量认可，『蜂蜜与四叶草』经历的路程就坎坷的多。在宝岛社的『CUTiE Comic』上连载了14话后，杂志咔嚓一下被宝岛社停刊了，羽海野千花只得先后迁移到集英社的女性向漫画杂志『YOUNG YOU』和『Chours』上继续连载(因为『YOUNG YOU』后来也被停掉了)，频繁更换刊载杂志对作品人气产生了影响。早在2003年，本作就获得了27届讲谈社漫画赏少女部门的最佳作品奖(这个奖的含金量很高，漫画荒的同学不妨拿历年获奖名单作为选择依据)，但真正人气暴涨还要等到2005年借着倒A档开播的东风进行的动画化。现在回头看，获得了日本文部省文化厅媒体艺

术祭动画部门推荐作品(这个奖项也可以视为每年官方的看片指南了ww)的本作可谓J.C.STAFF的全力一击，监督是JC御用笠井贤一和后来成为名监督的长井龙雪，系列构成黑田洋介亲自操刀，音乐神级林有三和菅野洋子坐镇，CV则可以看到还未成名时的卡米亚、杉田组长、高桥美佳子和工藤晴香。在动画的拉动下，『蜂蜜与四叶草』的漫画销量突破了800万部，大概到这时，羽海野千花才认为自己成为了真正的“漫画家”吧

羽海野千花的作品风格用一个字来形容就是“暖”。2003年，她给『COMIC CUE』的“每位漫画家选一种哆啦A梦的道具进行脑洞”的特辑画过这样一个故事：故事的男主角有着人类的相貌，生活在一个贫瘠的狗星球，每天醒来前，在梦里看到的都是灰蒙蒙的天空。男主角用书本上的知识帮助狗星人改善了艰苦的生活，村民们明白男主不是属于这个世界的，攒钱送男主去了宇宙大学，男主在宇宙大学里第一次见到了自己的同族：人类

看到这里，大部分的读者包括笔者，都认为这部漫画中关于哆啦A梦的梗是狗星球，然而在故事结尾时，随着主角学会了人类的文字，他发现梦中的灰色天空原来是由文字组成的，那是父母留给他的信——主角还是个婴儿时，和父母一起遭遇了太空船失事，在父母把自己放进了唯一一个宇宙胶囊前，他们喂主角吃下了写有信的记忆面包，作为放在宇宙里的，对主角的爱

从这个小故事就能看出，尽管是在少女漫画杂志上进行连载，羽海野千花“暖”的场地却不是爱情,而是“家”。『蜂蜜与四叶草』里真山巧对理花的全力追逐，是建立在“组建家庭”的基础上；小久最终放弃森田和竹本选择修司，取的也是一个“陪伴”；『三月的狮子』中川本三姐妹对桐山零的吸引，主要也是来自温馨的川本家

不过，在同题材的阐述上，羽海野千花的“家”和另一部我们耳熟能详的亲情作『CLANNAD』还不太一样。对于冈崎朋也来说，古河家洋溢的家人之间的温暖是他所希

来的。“建立亲密的关系，摆脱灰暗的小镇”是森枝准创作的出发点，作品的重点还是落在“羁绊的建立及表现”上。羽海野千花的出发点则是“一个有家的温暖的地方”：被众人当做聚集地的花本修司的办公室是这样的地方，真山、竹本、森田居住的破破烂烂的公寓是这样的地方，有三姐妹和萌喵的川本家自然更是这种地方。进入这个空间的角色们在最初，以及故事的绝大部分时间中，恐怕并没有抱持着明确的目的，只是因为喜欢舒适的感觉而待在这里，当他们随着时光的流淌发现了自己想要的东西，故事自然而然来到了终局。作品的重点不是建立羁绊的过程，也不是拥有羁绊后如何，而是角色们从迷惘到发现他们之间的羁绊——他们应该建立羁绊的那一刻。

大概在羽海野千花的认识里，只要双方都发现了这一点，那么后面的事情还有什么困难的呢？

从“家”到“暖”，羽海野千花用来连接两者的是“真”。虽说漫画作者在现实中取景并不是什么秘密，但像她这样疯狂取景的作者也是少见。『三月的狮子』现实参考舞台在镰仓，羽海野千花为了取景经常往返于东京工作室和镰仓之间，甚至在路上花费几小时就为了跑过去拍几张照片。为了营造出角色的真实感，她还特意借用了一套公寓，作为主角桐山零那个空荡荡的住所原型。细心的观众会发现，动画下集预告里出现的实景摄影都是作品中已有的场景，相当于官方的圣地巡礼，这也是得益于羽海野千花六万张照片的积累，让制作组毫无压力就能定位到这些地点进行拍摄。

这种把真实场景搬到作品中的做法对作品的最大帮助是构筑了一个熟悉可信的环境。试想，若是我们发现某位漫画人物活动的场景是北京长安街，上海南京路，是不是也会生出一种“他可能就生活在我们身边”的错觉呢？再加上她笔下的人物情感异常复杂细腻，往往能代替读者讲出她们的心里话，让人有“这种感情以为只有自己有，谁都没有说，一辈子都不会说的，但是你却画了出来”的感觉，只要读者被击中了一次，就会心安理得地把自己和角色共情，期待着故事的发展了

Breaking the fourth wall

杜鹃鸟的巢上
——桐山零

第一眼看到这位带着黑框眼镜，嘴角向下的男生时，我们就知道他绝不是一个标准意义上的男主角。

且不说 JUMP 系的友情、努力、胜利，桐山零一点不搭，体育题材作品的标配——主角参加比赛的动力，他也完全欠奉。要说这样的主角在漫画史上也不是没有，『TOUCH』的上杉达也、『棋魂』的进藤光在作品的开始阶段也都对棒球和围棋毫无兴趣，但随着剧情展开，安达充和小畑健分别让他们遇到了死人和死人，半强迫地让主角走上了这条道路，逐渐对棒球和围棋产生了兴趣。换言之，剧情推动需要一个驱动力，

大部分的漫画会把这个驱动力安放在主角的身上，比如我想成为海贼王，我想成为火影，少部分的漫画会先用外因来推动，再转成角色的内因，比如上面提到的『TOUCH』与『棋魂』

『三月的狮子』这部作品却完全不按套路出牌，故事开篇时，桐山零已经是日本将棋少有的少年天才，他年纪轻轻就是职业选手，年收入 780 万在日本也是绝对的高薪生活状态符合天才的定位，离群索居在连便利店都没有的工业区，独自租住的公寓除了衣柜和棋盘空无一物，吃饭靠河对岸的便利店，去个家庭餐厅觉得不适应，喝水靠瓶装纯净水和茶饮料，在学校里没朋友，回家后除了看棋谱就是睡觉。从外人的视角观察，桐山零似乎已经达到了一种完美的状态，一心投在自己喜爱的将棋事业中，不需要外物，只靠将棋就能满足，完全是一种人生大圆满的状态

这样无欲无求的开局要怎样推进剧情呢？答案是完全推进不了。在漫画的前几话中，读者的心态和桐山零一样迷惘，充斥着“这货到底想干什么”的谜之疑问。直到第十话开始描写桐山零的童年，引出第一个驱动力（还是过去时）“逃离”时，剧情才变得易读起来，话说回来这也是成名漫画家的特权，否则半月刊连载还画的这么不紧不慢，新人漫画家别说上刊了，敢拿出这份大纲就会被编辑打出去了。

羽海野千花喜欢把角色的心境和身处的景色联系起来。在叙述公寓时，桐山零曾有段独白：“我喜欢河川，只要望着众水汇集

[illegible]景色，原本混沌的脑袋，也会开始变[illegible]楚。”，他对人流密集的城镇的认识则是：[illegible]走到哪里，都有一种身处梦境的感觉，[illegible]不太清楚，城镇则是黑白闪烁不定。”[illegible]零至少在表面上是不喜欢人多的地方，学校里的同学聚会和修学旅行也是能躲[illegible]，不能躲就独自行动。

但他的本质不是天生爱孤独，实际上他[illegible]本三姐妹家跑的次数可是不少，也不是[illegible]元的标准设定——不会与人交往。对阵[illegible]棋士（退役的老大爷）和安井棋士（圣[illegible]物）两次都是他在赛后主动与对方搭话[illegible]气场强大的姐姐，桐山零实际也没有几[illegible]在下风。

他独来独往，不愿意和其他人产生过深[illegible]系的原因，在“神之子”这一章中有过[illegible]侧写。川本家的众人一边吃着水果一边[illegible]着想去什么地方的话题，轮到零时，他[illegible]自己并非是想要去什么地方，而是想要[illegible]彻底去另一个地方。这听起来有点难懂，[illegible]没有目标又何必离开呢？联系上零的身[illegible]我们知道零在小时候因为双亲和妹妹遭[illegible]祸，被父亲的好友幸田柾近收养，因为[illegible]要在这个寄养家庭里获得认可，尤其是[illegible]父的认可，所以他拼命学习将棋，自称是[illegible]了生存而撒下的谎言”，没想到在天赋和[illegible]的双重作用下，他超越了香子和步，幸[illegible]近又是嗜棋如命的性格，干脆放弃自己[illegible]生子女，转而培养桐山零。在香子和步[illegible]，无疑是零抢走了他们的父亲，幸田[illegible]裂痕就此越来越大，最终导致零的离开。

再向前追溯，在零的双亲和妹妹葬礼上，[illegible]家子人并没有几个人是真心悲痛的，他[illegible]姑和姑父甚至还为没人能和他们争医院[illegible]继承权暗自开心。扶着棺木痛哭的爷爷，[illegible]里说的也是“你要医院怎么办”。简而言之，[illegible]父母之外的血亲也好，幸田柾近也好，[illegible]“只看利益”的大人。也许爷爷的确心[illegible]子的死，幸田柾近对于三个孩子也是一[illegible]仁的爱，但生活习惯让他们表现出来的[illegible]，就是医院继承更重要和将棋实力更重[illegible]理解不了复杂人心的小孩子，自然就会[illegible]实力更重要的这个逻辑，零进入幸田家后的生存逻辑即是——将棋下的越好，养父就越开心，我有了容身之所，大家也都快乐。

可就像学习好不能解决除了考试以外的任何问题一样，将棋下的好并不能让零达到理想状态。当他发现自己是鸠占鹊巢，把蛋挤出鸟窝的杜鹃鸟后，便毅然离开了幸田家。显然，“逃离”这个驱动力只是表象，深层次的原因是他赖以相信的人生逻辑（变强才有容身之所）与现实（幸田家的分裂）发生了严重的冲突，所以他在成功“逃离”之后才会变得迷茫，才会做出没有目标还想离开的发言，他知道自己当下的状态是不对的，却又不知道怎么做是对的。

儿童心理学讲，12 岁之前孩子以自我为中心、形成独立的人格是很重要的，若是在这个阶段没有成功认识到“自我”和“他人”的分别与边界，成年后的行为就会与社会格格不入。桐山零就属于在应该建立“自我”的年龄没有成功区分边界的典范。对于正常人来讲是不太可能把幸田家分裂的责任、松永和安井输棋导致生活不顺的责任也揽到自

己身上的，因为那是“他人”的事情，从价值观上讲既没有插手的必要也没有插手的立场，可桐山零就会因为这些事情压抑到泪流满面发出嘶喊。笔者相信零在逻辑上是可以拎得清的，一个能在复杂棋局中算到数步后杀招的棋士，怎么可能连这点都看不清呢？但从情感上他就是会把旁人的寂寞当做自己的寂寞

就像零清楚地明白自己在完成了“为了生存学习将棋”和“为了不再破坏幸田家的幸福自立”这两个目标后，动力缺失的问题，也试着用重返学校和参加岛田八段的研讨会来改变自己，结果收效甚微。羽海野千花是少见的会把角色的理性逻辑和感性情绪区分开并且讲清楚的作者，这样做既费力又不讨好，理解不到这一点的读者，百分之百会觉得她笔下的人物过于矫情。实际上，若是有过类似体验的读者，就能明白桐山零的心态有多么真实，这是一种“道理我都懂，就是不想做”的威力加强版状态。在笔者的理解中，理性是用来解决问题的手段，比如如何赚钱养家能利益最大化，感性才是制造问题，诞生目标的核心，比如全世界的 30 亿异性里我到底要和谁结婚。感性比理性麻烦的一点在于：理性我们可以用逻辑去判断，感性则只能靠身体和情绪的感觉，因为以人类科技无法量化喜欢上一个人的理由，所以喜欢上一个人才这么困难。回到桐山零的身上，他也曾被棋士同伴的奋斗激励得热血沸腾，但这些驱动力都不能持久，按照他会把旁人的寂寞当成自己的寂寞的性格，一切的终点，到头来还得落在川本日向的身上

笔者并不打算多透零和日向之间的展开，因为那实在是很没乐趣的一件事。在羽海野千花选择新房昭之作为动画监督时曾说：

“不管动画还是漫画都有两个种类，那就是在窗外发生的事和在眼前发生的事，新房监督的哪部动画都像是在眼前发生的呢。在其他从远处看的动画之中，新房桑的动画就像是角色来到眼前说话一样的感觉，我自己的漫画也是以能给人这种感觉为目标而努力至今的。”

举例说明，『蜂蜜与四叶草』比较偏向“在窗外发生的事”。我们能在真山、森田、竹本身上找到自己的影子，观众会觉得要是能有一帮这样的同学就好了，但群像剧的架构同时也会让人觉得角色们才是一个牢固的团体，观众天生就带着上帝视角，拉开了距离。但『三月的狮子』羽海野千花选择用事无巨细的笔触描绘出了主角每一个微小的人生拐点和每一段微小的情绪波动，目的就是让读者站在零的视角去看整个故事，真实感受到少年心中的哀愁、选择的艰难以及找到真正的人生目标时的喜悦，所以零和日向的故事必须要各位亲眼去证实才有价值。笔者唯一能提一下是：截止到现在，『三月的狮子』连载了 127 话，按照羽海野千花在 100 话时的发言，剧情已经进入了尾声。以动画版半年番的体量和一集约等于两话漫画的速度，新房监督大致是计划把这一季的结尾定在六十话左右，也就是桐山零初步找到人生目标的地方而零和日向真正的高潮是在一百话之后，如果不想等第二季的话，大概直接去补漫画更快一点。

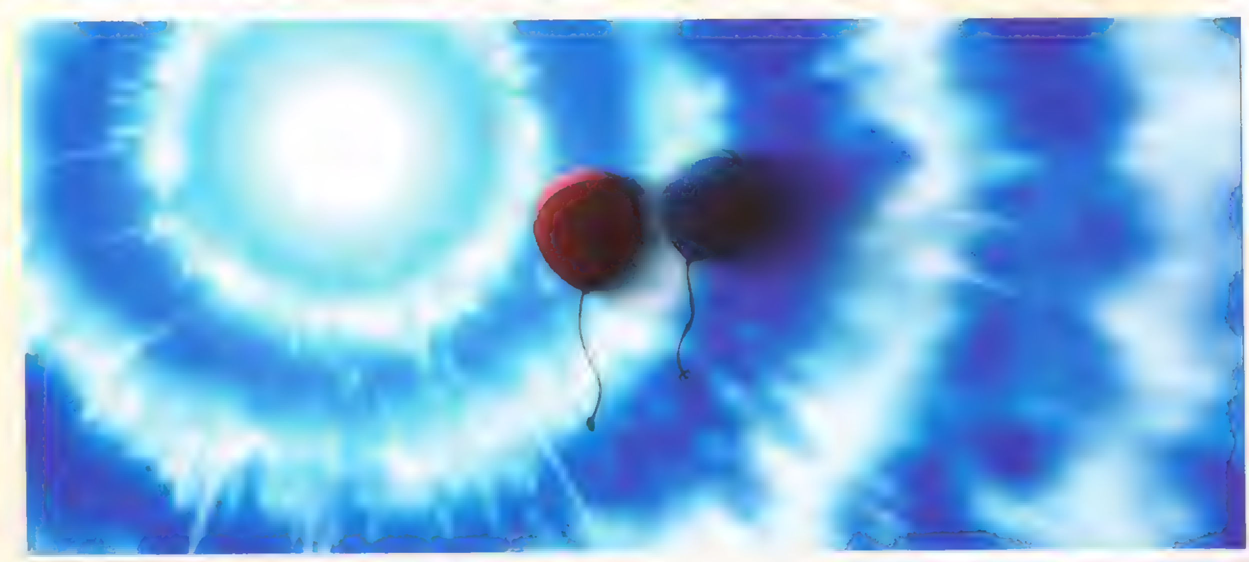
One smile from you,Would make my whole world bright

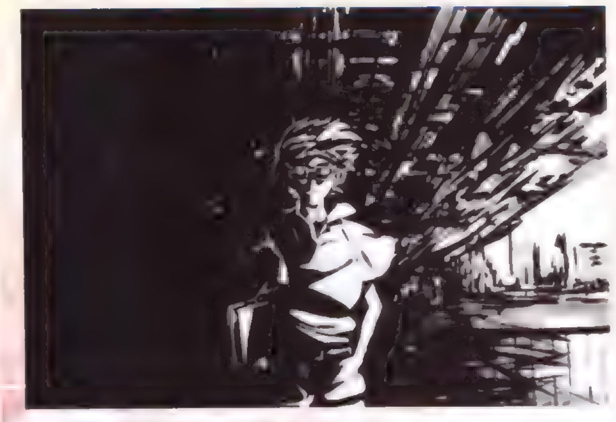
阳光洒落的地方——人与人

听说新房来监督『三月的狮子』时，笔者暗暗捏了一把汗，新房昭之给观众的直观印象是喜欢45度回眸，喜欢不拖镜头切换画面，喜欢直接扔出各种大字，看的细致一点，会发现强烈的画面对比和大量局部镜头是他的最爱。总而言之，这是位个人风格鲜明且看一眼就能辨识出的监督。新房所擅长的激烈演出碰撞上羽海野千花润物细无声的叙事风格到底会产生什么样的结果，在动画开播前没人能够断定，毕竟在以往的成绩上，他和 SHAFT 有成功的『化物语』、『魔法少女小圆』，也有滑铁卢的『目隐都市的演绎者』。

2016年10月8日，『三月的狮子』在 NHK 综合频道首播，新房交出了一份令原作党和新入坑群众全部满意的完美答卷。正如羽海野千花在选择新房和 SHAFT 时所说的一样，『三月的狮子』动画版完全把“发生在眼前”这点展现了出来。对比动画和漫画，可看出新房是在严格遵守漫画分镜的，一方面是因为羽海野千花的分镜实力本就很强，一方面也因为如果大幅调整分镜，漫画所蕴含的风格和气息多少会被改变，所以他采取的办法是只在动画语言方面对作品本身进行加强。

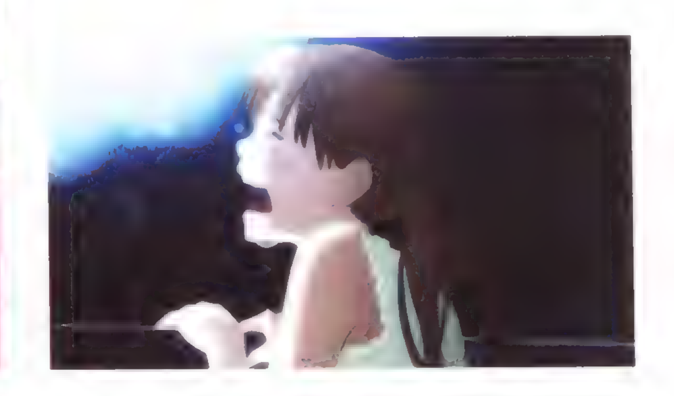
动画第一集，动画给零做出了在水中行走的感觉，人物和景物的线条尽量干净简练，色调以冷色调的蓝白为主。前9分钟完全是没有台词的，来到棋馆，也刻意用镜头切换避零打招呼的地方，然后在10分47秒，当零进入川本家，三姐妹冒出头来时，画面的色调彻底为之一变——从寂寥的冷色调变成了温暖的暖黄色，之后用色调来表现零的内心就成为了惯例。当他独自一人，心情低沉时，色调就会趋于冷，当三姐妹出现时，不论是街道，天空还是 BGM 都会欢快起来。从根源上说，这个处理应该是从漫画的第一话得来的灵感，不过限于载体，黑白漫画上羽海野千花只能用线条、阴影和文字来表现这种反差，自然没有动画用色彩表现更直观和撩动人心。





动画第三集，对零与二海棠晴信童年时的对战做了加笔。漫画中寥寥几页带过的剧情被新房巧妙的加上了一组红蓝气球，然后就是新房的拿手好戏：以景喻人。红蓝气球的上升趋势和将棋比赛中的形式暗合，频繁在气球和比赛现场切换的画面既不会让比赛看起来无聊，又能明确暗示观众两者关系，堪称引导观众，使他们认为自己发现作品有意思的小地方进而获得满足感的教科书式演出（笑）。

新房和羽海野千花在对作品细节的追求上是相似的：零发现在河边哭泣的日向一幕，新房在一个长镜头中让天上的云缓缓飘动，营造时间过去很久的感觉；日向要给高桥做便当时，羽海野千花笔下的零从头到尾都一脸无感，似乎完全不介意，不过第二天路过日向的初中时，平时对棒球比赛完全不关心的零一反常态地走过去主动观看。靠着几格画面，羽海野千花完美体现了零那微妙的，也许连他自己都未曾意识到的小心思。



羽海野千花对于人与人关系的这种描述，是为了让读者取得和主角同样的视角，也是向我们说明——很多时候你以为过不去的坎，根本算不上什么风浪。在M记里，一向认为自己不是什么优秀人物的零，意外遇到崇拜自己的高桥。在高桥把他当做偶像，询问到底是什么推动着零，让零可以决定自己的人生时，他才第一次意识到原来自己也是被人所寄予希望的。“我没有逃避”在两人口中不同的含义，也是在隐晦的表示“汝之砒霜，吾之良药”，人与人之间哪里有那么容易就达成立场和思路的统一

反过来说，大众眼光下算不上风浪的事情，在某个人那里可能就是天塌了一般。日向对便当的执念，二海堂对胜负的执念，童年零对容身之所的执念，都是这种表现。羽海野千花巧妙的把一种人文关怀融入在她的作品之中，正面是告诉读者没什么过不去的

这样的细节在漫画和动画中比比皆是，能看出新房和SHAFT在做动画版是颇为用心并且充满了爱，否则零的手机中只有川本姐妹的短信、M记请客时日向衣服上的小花做成漂亮的渐变色、CV阵容惊人的猫咪将棋动画等等锦上添花的东西完全没必要去做（的确也有观众表示猫咪将棋动画看着很无聊）。

因为新房的发挥，『三月的狮子』中人与人的关系变得更加易懂。羽海野千花笔下的人物贴近现实，基本是“交浅言深，君子所戒”那一类。『蜂蜜与四叶草』中，森田欢脱了三十集，我们才知道这小子原来还背负着沉重的复仇，画风一瞬间转成商战片。『三月的狮子』里，前期只展现零个人的看法，读者很容易认为养父幸田不近人情，养母故意欺负零，姐姐处处霸道，拐走姐姐的后藤更是大反派。随着剧情展开，读者获得更多角度的信息，才明白幸田在将棋之外无疑是个好爸爸，第一话零的不发一言只是单方面的信息阻断。养母固然偏向自己的亲生孩子，但这又有什么问题吗？零回去看望养母的那一话，在看得尴尬症都犯了的生硬寒暄后，我们会发现养母希望零是个和姐弟般的普通孩子，会撒娇会犯错会需要人哄，不是成为优秀的“别人家孩子”，这样她就可以一视同仁的去爱他们。霸道的姐姐放不下弟弟这点新房在动画里已经贴心地做了提示。香子来零家寄住的早晨，与冷感的现实画面不断切换的是明快的姐姐形象，这个形象所反映的是姐姐的内心活动，说明香子对调戏她的弟弟乐在其中，至少是很在意的。最后，“大反派”后藤一点也不黑，是个有男子气概的中年大叔，和香子的关系也是香子恋父情节大爆发单方面去追的，实则人家有老婆孩子，和香子也没发生过什么事情。

，反面是表示不要轻易忽略他人的感受，统这一切的，也就是羽海野千花的“暖”的核——善良。

善良毫无疑问是人类最美好的品质。零之以能走出自我纠结的怪圈，主动承担起给日遮风挡雨的责任，不是因为两人同病相怜，是因为他不忍日向的那份善良被社会上的种不公所摧毁，因为他自己就是这样被保护过　想想老师，想想明里姐，阅人无数的这位怎么会看不出零不正常的心理状态，只不大家都是过来人，知道这种问题只能由自己克服，不约而同都选择了呵护的处理方式。想二海堂，这个身体不好的棋士整天恨不得零缠绕在一起也不全是为了什么“一较高”，更大的可能性是二海堂的天性让他放不零这个曾经的对手，现在的伙伴。

在“家”这个意象下，由“善良”带来的“暖”，就是羽海野千花的作品能吸引人的根本之处，那是一种很单纯的、对于作品中描绘的美的向往。时至今日，笔者依旧能清晰记起自被羽海野千花吸引的那一刻。真山和竹本洗归来，真山站在小桥上，头顶是皎洁的圆月，说：“只希望在心爱的女人感觉累了的时候，自己能够有能力对她说‘安心休息一段时间吧，它的都交给我’。”说起来，桐山零的身上，便是集中了森田的天分、竹本的自我寻找、真的责任心。对于自诩真山党的羽海野千花来说，这可能就是她理想中的男性了吧。

而这份责任感，大概就是三浦建太郎评价『三月的狮子』是一部“男子汉的漫画”的缘由吧。

uth is not a time of life it is a state of mind.

野火漫烧后的荒野——漫画家与棋士

作品的标题“三月的狮子”一语双关，按照漫画的将棋指导先崎学的说法，日本将棋的排名战从六月开始一直比到来年三月，能在比赛中成功升级的棋士，就如同这部漫画的名称，会成为狮子。在将棋之外，恐怕另一种说法更能符合作品的叙事节奏，“March comes in like a lion”取自英文谚语“March comes in like a on and goes out like a lamb”，形容三月的天气变化多端，来势汹汹，最终却会归于温柔。

至于为什么会画一部将棋题材的漫画，羽海野千花的直接回答是，“因为画同类型作品万一失败，就没法东山再起了”。同时她推特上还有另一种解答，“棋士和漫画家都是赌上生命的职业”。

是的，尽管笔者全文都在谈论驱动力和目标，但『三月的狮子』绝非是一部披着将棋皮相的青春恋爱漫画。在先崎学九段的指导下，漫画中的将棋比赛称得上是体育类漫画中的顶级水平。在笔者看来，漫画家和棋士还是有共通之道的，他们都是沉浸在自己的世界里，钻研着棋术和画功，就像羽海野千花给桐山零安排的租房地点，与人潮密集的三月町隔着大桥，从房间的窗户就能看到河那边温暖的灯火，漫画家不也是这样离群索居，刻意和社会拉开距离又向往那边的灯火的人吗？

平常心是道。

行住坐卧，应机接物，尽是道。▲

虚渊玄的武侠群像剧
文/冰夜华
责编/稗田
美编/小茧
『东离剑游记』完结回顾

前言 Foreword

仔细回顾虚渊玄无论是作为游戏还是动画的作品，比如『假面骑士铠武』、Fate/Zero』，甚至『魔法少女小圆』之中，都或多多少地感受到其中拥有一丝与传统日式ACG或者新时代日式ACG所不同的风格，这就是武侠风。这首先源于老虚对金庸大师的喜爱，他的私人书架上摆着许多金庸的作品，金庸的风格也影响了老虚的创作，比如他做剧本的『鬼哭街』就是一部带有武侠风格的现代武侠剧。可以说，老虚喜欢武侠，早已经不是什么新鲜事儿了。

但老虚终究是日本人，日本人想要了解透彻中国传统的武侠精神是很难的，更何况老虚还是一位ACG领域的创作人，这是不同于主流文学范围的，却因此形成了自己独有的特点，所以老虚的作品中虽然带有武侠的风格，却又不是那么的纯粹，更像是本土化之后的武侠。老虚注重描写人物，通过对人物的塑造，描写人物之间的关系，以此来推动剧情的发展，在这一点上，在传统武侠风之上融入了创新元素的霹雳布袋戏，自然也成为了老虚喜爱的对象。

2014年当他在台湾第一次近距离的接触到霹雳布袋戏的时候，他就产生出了“不将这个带回日本可不行”的念头，他立刻自己掏钱买了霹雳的DVD—BOX进行观看，深深被其中的故事和人物所吸引，甚至连他喜欢的角色百里冰泓确认死亡的时候，在推特上连连发出惊呼，他越来越希望这样的好作品可以被日本的观众所观看。

然而霹雳三十多年间虽然作品众多，但几乎都是在一条时间线上的，故事前后作之间相互串联，这就意味着如果不从最早的作品开始引入日本，观众是无法理解其中诸多的谜团的，深知这一点的老虚正在苦恼怎么解决这个问题时，他跟霹雳也真是有缘，霹雳社竟然主动找上门寻求合作，在经过了长久的商讨以及长期的制作，更能让日本观众接受的『东离剑游记』制作完成了。

这一次，我并不打算从故事的角度去讲这部作品，因为『东离剑游记』的故事模式有着日式ACG的风格，又加入了武侠的背景，讲述的是一个一步一步拯救世界的故事，相信看完了整部作品的观众们都会觉得这是非常传统的日式RPG的展开，老虚做这部作品的初衷也是希望通过中日结合（中方由台湾霹雳社进行人偶制作、拍摄、后期制作，日方提供剧情、人设、声优等）的方式，让更多的日本人了解到布袋戏的魅力。所以，故事讲的什么其实并不重要，觉得好还是觉得坏就交给大家自己去体会好了。

正如我上面所说，老虚实际上更加注重人物的塑造，他写的作品更多的是一部部群像剧，无论是『Fate/Zero』还是『魔法少女小圆』等，只要是剧中出现的特殊角色，他都极尽可能地去进行描写，把这个角色的每一面都留下来，这一点在TV作品中尤为突出，所以，研究老虚笔下的人物，远比研究他写的剧情来得更加有意思。

『东离剑游记』，亦是如此。

路人怎么也养不成主角

Passers-by how can not raise a protagonist

你一定想不到我要说的第一个人是残凶吧。想不起他是谁很正常，因为他没活过第一话，被我们主角之一的殇不患击败后自尽而亡。出场时间不长，但对他的塑造可一点都不含糊。作为反派玄鬼宗大 BOSS 蔑天骸手下的的三干部之一，仅从场面上来看，残凶的武力值可以说是三人中最高，而且略有头脑，在追击丹家兄妹的时候并没有冒进，颇有大局观。后面先是中了凛雪鸦的幻术，即便知道自己与殇不患的实力悬殊仍不退缩，被殇不患誉为“尊严比生命重要”，是一个纯粹的武者。以他的实力，若不是因为过早遭遇主角，后面玄鬼宗不至于被吊打得如此严重，只能说，我们的“惨兄”真是运气太不好了。

再来说丹衡，他跟妹妹丹翡刚出场的时候，因为其人偶的华丽程度，对于没有事先了解过相关情报的吃瓜群众来说，一定会认为他是男主角。然而他比“惨兄”更惨，连第一集的前六分钟都没活到，重伤之下死于大 BOSS 蔑天骸之手。这种角色一般只作为剧情的开篇铺垫，属于不折不扣的垫脚石，然而即便是这短短的几分钟，也足以把一个恪守护印师的职责和守护妹妹的兄长的形象描绘得淋漓尽致，尤其是在重伤之下依旧可以使出最强杀招，实力不容小觑。然而他跟残凶的共同点就是太早遭遇到不该遭遇的人，只能是早早退场了。

残凶和丹衡虽然短命，但他们都是那种常见的为尊严而死的人，实力不足也不向大佬低头，也算是死得其所，这样的角色如果放在中国的武侠作品里，至少都可以得到来自对手的尊重。相比之下，廉耆死得就太没有价值了。这老爷子刚出场的时候气场爆棚，银发白须，仙风道骨，这样的造型，我们总能想到扫地神僧那样的角色，然而不幸的是他对面站着另一个时髦值更加爆棚的杀无生，老头虽然拔剑的方式酷炫无比，然而却挡不住杀无生一击。拜托，您可是凛雪鸦的老师兼盟友，前方铺垫了那么多却如此草草退场到底是想怎样啦！唉，只能说岁月不饶人，老了。

至于猎魅和凋命就放在一起说好了。自打残凶第一集就死掉之后，从气场上来说猎魅应该是三干部的二号人物，有实力，也有魄力，然而有点略不自量力，总是想靠立功来获取老大蔑天骸的青睐，是个不折不扣的花痴，结果让杀无生一剑秒了。不过还算好，也许制作组是出于对女性角色的照顾，猎魅是三干部里死得最完整的一个。凋命这个角色的存在感就更加薄弱了，更多时候只是当蔑天骸的后勤部长，做事虽然谨慎但是缺乏定力，尤其在看到杀无生之后就乱了阵脚。后面与殇不患的对峙中，殇不患本打算放他一马，以他先前的表现来看应该是那种“留得青山在不怕没柴烧”的性格，然而这时候又冒出来奇怪的自尊心，那么就走好不送了。这两个如此弱鸡的角色居然可以当上如此大的帮派的干部，只能说明老大一个人过于强无敌，属下们的水平就被拉低了。

万恶之首 First of all evils

说完了配角说主角，然而从表现上来看，估计很多人会跟我一样，实在是不愿意把凛雪鸦归类到主角的行列里去，哪怕他是钦点的主角。因为在一般的故事里面，主角不说有多伟大，至少都是些不那么招恨的人，尤其是武侠剧中的主角，那更是光明磊落、行事坦荡之人。然而这个凛雪鸦嘛，他从登场到结尾都在不断的给人使绊子，设圈套，一步步诱人往里跳。他是江湖人眼里臭名昭著的大怪盗，凡是被他盯上的宝物就一定会偷到手，无论多么坚不可摧的防护在他面前都无济于事，而且，他不光偷实物，还偷人心，也就是他人的自尊，对摧残践踏他人的自尊心而感到愉悦，队伍内有两个人都吃过他的亏，巴不得将他碎尸万段。

如此行迹恶劣之人之所以能活到现在，主要靠两个方面：第一就是能言善辩，也就是嘴炮。他是个学识渊博之人，说好听了叫足智多谋，说难听了就是一肚子坏水，在东离这块土地上估计没有几个人能够在学识上与他一较高下，他既然可以靠三寸不烂之舌诓骗他人为己所用，也能用嘴炮来为自己的行为开脱。他从来都是只顾着自己的利益，队伍里的任何一个人都是可以被牺牲的对象，比如在组团前往魔脊山的时候，他就靠语言文字来让杀无生又吃了一次哑巴亏，之后还让杀无生命丧七罪塔。这样一个人，如果他都能有朋友的话，要么此人跟他一样恶劣，要么就是大大咧咧，缺乏戒备心。所以，他与殇不患在『霹雳狼烟之古原争霸』里组队行事打了三次酱油，真的只是在给『东离剑游记』打广告而已，不要想太多了。

虽说嘴炮是日式ACG里主角必备技能，但光有嘴炮的话也是不够的，凛雪鸦能够优雅地说瞎话干坏事，与他矫健的身手不无关系，不如说，如果没有足够强的实力，他是绝对成不了远近闻名的怪盗，更没法在武痴杀无生的剑下存活。在『东离』的故事中，他全程都在打酱油，只是抽抽烟、放放幻术、进行解说等，优雅地看着他人拼死拼活。然而当剧情到了最后一集的时候，他的真正实力才展现出来。出神入化的武艺能够与蔑天骸互相角力，更是在大招对决中占了上风，并且没有杀蔑天骸，就只是单纯的击垮他的自尊心。用他的话来说就是“你们还停留在玩器材的阶段，这都是我玩腻的东西”，这样的语气对于蔑天骸这个自诩为天下无敌的蔑天骸来说，完全就是毁灭性的打击。

当然，玩蛇的人总会被蛇咬一口，蔑天骸在自我了断之前将可以封印魔神的天刑剑毁坏，让一向优雅的凛雪鸦第一次露出了不冷静的言语。表面上他是个通晓一切之人，实际上他也跟蔑天骸一样，对自己的实力过于迷信，所以当出现他所不能控制的情况发生时，自然就会气急败坏。若不是殇不患出手，他就会连同这个世界一起玩脱，这样的遭遇也算是对他一点小小的教训。

凛雪鸦这样的角色，如果不是作为主角而是作为半路加入的智囊团来说，他诸多的劣迹也就不算什么事，可对于讲究侠义精神的武侠世界，他这样的主角简直就是颠覆三观的存在，然而也正因为他的存在，才让我们了解到这个世界终究是有着各色各样的人，而且什么样的人都可以当主角。不过对于武侠风的作品来说，一位侠肝义胆的主角终究是不可少的。

侠肝义胆

Chivalrous gall bladder

这时候就该轮到殇不患出场了，因为纵观整部作品，只有他最担得起这四个字。殇不患的初登场非常狼狈，险些被雨淋成落汤鸡，最后靠跟地藏抢雨伞而着了凛雪鸦的道，莫名其妙的被卷入到事件之中。很多人认为凛雪鸦从一开始就设计，我觉得不然。凛雪鸦把雨伞放在地藏那里实际上是在钓鱼，看看有谁会经过这里把伞拿走，结果没想到来了这么个冤大头。殇不患倒也是遵守约定，结果救下了被玄鬼宗追赶的丹翡，出手废了残凶，这才算是正式被凛雪鸦拉下水。

从造型的设计上，殇不患是全剧中最为朴素的，他的着装打扮并不华丽，配色上也确实颇有点江湖侠客的那种风格。他的经历就更加传奇了，不是东离人而是西幽人，一个人徒步穿越了被东离人谈之色变的、被视为诅咒之荒野的鬼殁之地，再加上一击就把

▲如此适合手办的深坑，怎么会少了好笑社插足～

残凶打成重伤，如此身手才让凛雪鸦决定拉他入坑，利用他来达到自己不可告人的目的。殇不患虽然心不甘情不愿，但却是个重义气和人情味的人，三言两语就被诓到了，答应跟着凛雪鸦和丹翡一同前行。于是，他就开启了一段无限被坑的道路。几乎可以说，在整个剧情里面，完全是靠着他一个人打过去的，尤其是穿越魔脊山的时候，无论是面对死者之地还是石巨人，另外几个人不是在打酱油就是在打酱油，他们的战绩只有一只僵尸，其他的全靠他一个人打过去。也就是这样他第一次发火要退出，结果没走两步就又停在前面帮助他们，可见他是那种典型的好人做到底送佛送到西的侠士。

他被这样对待其实也是咎由自取，主要是因为他来历不明，小队中的其他人均为东离人士，就连身为妖魔的刑亥也是住在东离的夜魔丛林里，可以说几个人的名号都是互相知晓的。但谁都不信殇不患是从西幽来的，因为没人相信有人可以徒步穿越鬼殁之地，卷残云甚至吐槽他说从天上飞过来可信度还大一点。然后就是他说话的语气，一副厌世嫉俗的样子，说话方式令人不爽，也许他是无意的，但这就可以说明他不会聊天。本来与凛雪鸦组队就有风险，队里还有这样一个来路不明并且与这次事件明明没有任何利害关系却执意一同前行的人，这样也难怪其他几个人处处防着他、试探他。殇不患就是吃了嘴笨的亏，所以处处被牵着鼻子走，若非他有一身好本事，早就不知道葬身何处了。

当然，他的这身本事简直好过头了，根本就是开挂一般的强大，随便拿起一根木头就可以当武器用，战斗的实际方式不是靠剑技而是靠气劲，随身携带的武器也不过是一柄为了不进行无谓的杀生、涂上银漆的木刀，这，但却能削铁如泥，他自身的实力排在战力榜第一毫无争议，最可怕的是，他身上有一份储存着 36 把神兵利器的卷轴，随便抽一把就能将曾经把东离搅得天翻地覆的魔神妖荼黎扔到宇宙黑洞里进行封印，这种级别的东西他竟然有 36 把！而且我从们他的禁剑目录中可以看到，『霹雳侠影系列』中大宗师古陵逝烟的佩剑百代昆吾、冷别赋的佩剑青灯孤照、朝天骄的佩刀凰刀蝶杀也位列其中，也因此引发了“西幽世界其实就是霹雳系列的世界”的猜想。殇不患就是因为看不惯为了一把兵器而拼个你死我活甚至为祸人间的行为，才把这些玩意搜集起来，并且为了躲避追杀而通过鬼殁之地前往东离进行处理，这才开始了东离的故事。

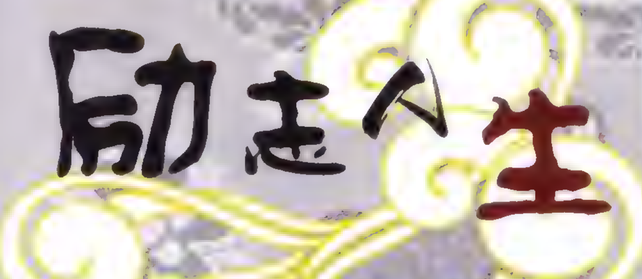
有本事，重感情，讲义气，再加上并非传统日式 RPG 那种少年英雄而是一个有点轻浮的帅大叔，殇不患可以说是整部『东离剑游记』里最有中国式武侠精髓的角色了，一直深藏不漏，但该出手时就出手，这才是真正的大侠做派。

殿时，一般的反派这时候不是愤怒得一招打死打飞报信的下属，起码也骂一声“废物”，他不仅没有这么做，更是让下属退到自己身后，亲自面对杀无生。所以，我们在剧中可以看到玄鬼宗的每一个人都对蔑天骸非常忠心，愿意为这位主公慷慨赴死。

但也正是因为他对员工太好，反而限制了他们的才能。从剧情中我们多次看到蔑天骸亲自下场，从某种程度来说这是对下属的不信任，不认为他们可以解决问题。对于一个组织来说，如果最高层的领导跟下属之间的差距拉得太明显，那么这个组织注定无法走远，因为没有人可以在老大不在的时候拿得起事。这里就要再次提起第一集就死掉的残凶，蔑天骸一开始不选猎魅或者凋命作为跟随自己夺取天刑剑的随从，就是因为这俩都不能成事，一个太冒进一个太谨慎，只有残凶或许还能帮上忙。残凶死后的一段时间蔑总也是拿着他的头独坐深思，我们当然不知道他在想什么，也许是在为残凶感到惋惜。残凶一死，原本就是靠着蔑天骸一手撑起的玄鬼宗就再也没有可以给他分忧的角色，那么一旦当他死去，玄鬼宗的下场只有分崩离析，永不复存。这一切，都是源于蔑天骸对自己的过分自信。

自信是蔑天骸的立足之本，也是摧毁他的祸根。同样是玩剑，凛雪鸦在达到顶峰之后发现这里其实并不是顶峰而是无限的海洋选择弃剑玩心，殇不患在达到顶峰之后觉得那些乱七八糟的所谓神兵利器才是混乱的源头应该全部扔掉，而蔑天骸达到顶峰之后觉得这里就是顶峰了已经天下无敌剩下的就是找一把可以配得上自己的剑。三人三种境界，只有蔑天骸的是最狭隘的，他自信自己是天下无敌，所以说不在乎江湖排名，但如果对手是魔神就另当别论，想以一己之力封印魔神，获得更多人的崇拜，就连他最终的招式都是以魔神为假想敌而创造出来的。当一个人自认为自己真的天下无敌之后，他就再也没有进步的可能，所以他选择带走天刑剑，也正因为如此，凛雪鸦才说他终究只是一个俗人，并且通过剑技击败了蔑天骸，把他长久以来的骄傲击得粉碎。

蔑天骸随后做出毁掉天刑剑的行为，在很多人看来就像是小孩子撒泼，但这却是骄傲的蔑总在所谓的顶峰呆久了之后第一次成长。凛雪鸦的目标是从这个世界中找到愉悦感，从他人的挫败中寻求乐趣，这就意味着他绝对不允许自己失败，这也就成为了凛雪鸦的弱点。蔑总就是在最后看清楚了这一点，所以毁掉了可以封印魔神的天刑剑并且自尽，留下一个即将毁灭的世界交给凛雪鸦自己去烦恼，这实际上是从凛雪鸦手上扳回一盘，从凛雪鸦最后恼羞成怒气得说话都发抖就可



励志人生

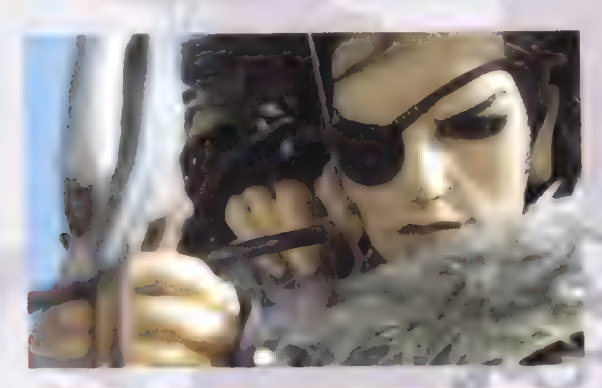
Inspirational life

翻开蔑天骸的经历，你会觉得他更像是主角，七罪塔原先不属于他，曾经的他也不过是那位居住在七罪塔里的法师属下的一员小兵，在原来的主人身亡之后，他从众多小兵中脱颖而出，成为了七罪塔的新主人。他不仅从一个小兵变成了名满天下的强者，组建了属于自己的大帮派玄鬼宗，一步步登上了人生的巅峰。放在现代，这绝对是一个从基层爬到顶点的励志故事，妥妥的主角模板。蔑总的经历注定了他是一个努力的人，所以他才各种看不惯凛雪鸦那种吊儿郎当的形象。

在『东离剑游记』之中蔑天骸虽然是大反派，但他的做派确实不愧于是一代枭雄。他的目标明确，夺取天刑剑只是为了找可以与自己匹配的兵器，他做人也很有原则，服从我就留你性命，忤逆我就灭了你，除此之外并不会像一般的BOSS那样因为自己变态的喜好而滥杀。而且讲信用，凛雪鸦开口要的黄金说给就给。对于下属来说，他绝对是一个好上司，虽然冷酷，但多次拯救自己那些连名字都没有的龙套部下，耐心给犯傻的凋命解释来龙去脉，哪怕是猎魅战死他也没有让她暴尸街头而是进行了回收。他对下属也非常宽容，基本上不追究下属的责任，最明显的就是杀无生独自一人杀进蔑天骸的大

以看得出这一局实际上是蔑总赢了。

蔑天骸是个正直的人，信奉堂堂正正的对决，所以他尊重同样正直的武痴杀无生，对他给予厚葬，只不过让他引以为傲的强大的武力，给他带来名誉的同时也束缚了他的脚步，他败得合情合理。至于有人说若看到后面殇不患的“魔剑禁书目录”会气得发疯的说法，这其实就与蔑天骸无关了，他跟凛雪鸦之间的关系只有天刑剑，若是与他交手的是同样正直的殇不患，他肯定会选择把魔神封印而不是毁掉剑，只可惜直到最后他都遇人不淑，败在他最不认同的恶劣的凛雪鸦手下，选择毁灭就是不可避免的结局了。



人不可貌相

People can not be appearance

经过再三考虑，剩下的几个人我就放在一起说好了，因为这几个人只是剧情的重要棋子。先说丹翡，虽然事因她而起，但因为她对剧情的推进并没有多大作用，她的设定从造型到性格都非常的偏日式美少女的风格，更多的时候只是作为一个花瓶一样的角色。登场的时候因为受伤而显得弱小，后面又变得能打，这种巨大的转变非常有意思，但也仅限于此。作为一个长期生活在与世隔绝的锻剑祠中的护印师，她几乎没有什么江湖经验，在兄长丹衡死之后更是能显出她傻白甜的个性，几乎就是别人说什么她就听什么，缺乏自己的判断能力，以致于在知道凛雪鸦就是臭名昭著的怪盗掠风窃尘之后花容失色痛哭不已。好在凛雪鸦对她没什么意思，殇不患又是个重情重义的人，这一路上也算是被照顾得很好，而且她也并没有被塑造成一个单纯傻白甜的角色，从最初的六神无主到最后逐渐变得坚强，其成长还是有目共睹的，最后接受了新的使命守护封印魔神的荒劫剑，也算是一个比较中规中矩的成长型女性角色了。

在主角团队中最值得一书的就是杀无生，这家伙是个武痴，沉迷于剑技，希望能够挑战比自己更强的高手，正因为是武痴所以头脑简单，思考回路是单线的，在被凛雪鸦坑过之后就耿耿于怀，为了找到他不惜杀光所有与他有关系的人，在江湖上是个恶名昭彰的杀手。杀无生的造型可以用惊艳来形容，一出场就秒掉了凛雪鸦的老师廉耆，在客店中与殇不患的一番论剑又能显出他对剑技的独到认识，还精通音律，这样的角色没法不受人喜欢，就连玄鬼宗看到他都要心里一抖，不自量力的猎魅也被他一剑秒杀。虽然是个杀手，但为人正直，从来都是正面发起挑战，以命相搏。虽然他的目标是杀死凛雪鸦，但“证道”对他来说是个更加重要的事情，明知必败也要挑战蔑天骸，在由一堆恶人组成的主角团中算是很独特的存在，所以蔑天骸欣赏他，给予他厚葬。当然，如果他知道凛雪鸦是比蔑天骸还要厉害的高手的话，九泉之下一定不会瞑目的。所幸他不知道，对于追求

挑战强者的杀无生来说，死在蔑天骸手里也算是死得其所了。

主角团中最令人不齿的就是狩云霄，初登场的时候是一个充满大侠气概的英雄形象，然而到了最后却发现他终究只是个为了利益随时可以反水的宵小之徒。他的生存之道就是为了利益可以放弃任何东西，包括自己的尊严，他自称这是因为在江湖上闯荡久了，看透了世事，所以才参悟出来的道理。作为一个武人来说武艺高强，弓术出神入化，但是作为一个人来说是非常失格的，他没有作为侠客的自豪，所以最后就连他收的义弟卷残云在看透了他的真面目之后也与之恩断义绝，最终因为利益的纠纷被刑亥偷袭而死，真是死不足惜。

刑亥同样是一个因为利益驱使才入队的角色，但她与其他人不一样，她不是人类而是妖魔，她加入主角团的目的只是为了能接近锻剑祠，从而释放被封印的魔神，所以她全程都在出工不出力，只是为了在静静等待时机的成熟，所以凛雪鸦算计了她，实际上也被她顺势利用，是一个城府极深的女人。在进入到锻剑祠看到蔑天骸拔出天刑剑之后，杀掉了企图逼迫蔑天骸重新封印魔神的狩云霄，并且以法术唤醒了沉睡的魔神妖荼黎。在笑声之中，她的身影在地动山摇中被倒塌的土木所掩埋，生死不明。这样的角色在武侠作品中就是那种狂热的邪教分子，非要搞得天下大乱，这也是算是标准结局了。

之后要说的就是我们的人生赢家卷残云了。这位小哥拿着一把长枪出场的时候就被一堆人高呼“幸运E”、“死定了”，没有人看好他可以活到最后，然而他做到了。他的性格单纯，是一个热血好青年，一柄枪虽然耍得有模有样，但实际上武力值并不高，没了枪的他几乎就是战五渣，连一个玄鬼宗的无名小卒都打不死，他甚至都不会流星步，无法化光进行高速移动。然而就是这样一个本事平平的小哥却活到了最后，而且还抱得美人归，与丹翡结为夫妻并且入赘丹家，成为新的护印师，这样的好结局也是没谁了。

对了，最后再说一下我们的终极BOSS——魔神妖荼黎，这大概是史上最悲催的终极BOSS了，刚解开封印登场，就稍微破坏了一下地形，一个人头都没拿到的情况下就被殇不患以荒劫剑扔到宇宙深处的黑洞之中再次封印起来。哪怕是再弱的反派也很少有这么随便就被打败啊，真是悲催到家了。

『东离剑游记』就这样结束了，看起来简单，实际上为我们展现了一副东离的人间百态图，就像是在一个写好的剧本上进行演绎，每个角色都恪尽职守做好自己的本分。在最后一集的结尾就告诉了大家会有续作，至于是不是接着这一部的结局就只能等到企划出来再看了，不过东离这样来看基本上是找不出还有什么有价值的东西可写了。那么从西幽跑过来躲避麻烦的殇不患又会前往何方？跟在他后面的凛雪鸦又会做出怎样惊人的举动？西幽和东离跟霹雳的世界观究竟有何关系？那36把神兵又是如何得来的？对于剧情，我们不要过多要求，对于上述这些谜团，我们也只能继续等待。

最后说一下，『东离剑游记』这种以布袋戏和日式风格结合起来的作品，或许能够给现在正处于一个青黄不接的阶段的日本动画业界带来一点冲击，带来一点点新鲜感。现在的日本动画界就像蔑天骸那样自信自满，蜷缩在自己的小圈子里面不思进取，『东离剑游记』到底是不是凛雪鸦或者殇不患的角色，就交给时间去解答吧。▲

前言

大家好，我是这次TsuBaKi&En-sof『时雨』东方同人企划的策划Napoleon。首先感谢大家阅读了上一期的访谈，相信对TsuBaKi和En-sof也不陌生了吧~这期的内容是主要为大家介绍TsuBaKi的第二张CD『时雨』和与其联动的解谜与饰品的创作历程，以及魔都CP、东京C91的相关情况。

社团专访第二弹——时雨·企划解谜特别篇！

■文/Nepoleon ■采编/稗田 ■美编/小萤

创作历程

Creative process

『时雨』以音乐CD+解谜明信片的形式发售，在国内外应该都是前所未有的吧，要说为什么会在音乐作品中加入这样的元素，首先要为大家介绍一下来自日本的社团Veronica。

Veronica主要以东方cosplay写真为中心活动，成员由摄影师Uhimaru桑和Coser翠叶木小姐组成，服装设定及拍摄风格都非常独特，他们的cosplay作品也在国内拥有相当高的人气，同时Veronica还制作以东方为主题的系列手链、耳环、零钱袋、发饰等，在之前的几次中国的展会上发售，广受好评。

Uhimaru桑曾在日本发表过自己制作的东方主题解谜明信片作品，基本都以书面文字形式为主，吸引了相当多的人参与解谜。我们是在一次偶然的聊天中提到了之前的解谜，刚巧下一张碟的主打歌曲确定为秘封组的，迷解总觉得很有秘封的气氛，又能与大家有更多的互动，于是一拍即合地决定以这样的方式进行合作。

首先来介绍一下『时雨』的具体食用方法。这次的谜题是由九张明信片及『夕时雨』的歌词组成的，谜题无关任何天文地理历史数理化甚至语言知识，所有的答案都在歌词、明信片以及提示卡当中。很多参与解谜的朋友研究了很久明信片反面的莲子写真，然而那和谜题并没有关系（笑）。提示卡上印有隐藏的第六首歌曲的下载链接二维码，而谜题的答案则是隐藏曲目压缩包的密码。

『时雨』的主打曲『夕时雨』的创作蓝本就是我第一次和Uhimaru桑合作时所拍摄的宇佐见莲子，包括由画师KiTA所绘制的专辑封面也是以当时的写真为印象的。设定的剧情是梅莉消失后莲子在两人的房间里细数着曾经的回忆，最后踏上独自一人的旅途的故事。

“夕时雨”的意思是黄昏时分的骤雨，构思曲子的时候刚好看完了最近大热的新海诚新作『你的名字』，“黄昏是一个特殊的时段，既不是白天也不是夜晚的这个时间，称之为逢魔之时”，使得泷与三叶跨越了三年的时间与距离相见，瞬间就有了秘封组的既视感（笑），于是就有了『夕时雨』的命名。

全曲都以钢琴为主，前后段落节奏却截然不同：曲子初始莲子沉沦在失去梅莉的悲伤中无法自拔，到中间段落开始陡转直下，激烈如雨点的音节配合着莲子追寻温暖回忆一涌而上的渴求心情，将曲子推上高潮后迎来了独白的结尾。

“来自编曲曲师泽：看了『声之形』的动画电影，主人公在病房中从慢慢苏醒到恢复意识再到竭尽全力拖着受伤的身体开始奔跑的过程给自己留下了很深的印象，想要在这首曲子中表达逐渐开始前进的情绪变化，所以设置了这样的曲子结构。”

有关于曲子的结构，和解谜的设置其实有着紧密的关联，曲子变速之前的最后一句歌词也是解谜的关键，相信很多参与了解谜的朋友都发现了这个至关重要的“upside down”，就看怎样理解这个词了（笑）。『夕时雨』是以莲子的视角写下的歌曲，而隐藏曲是梅莉视角的歌曲，Veronica的翠叶木小姐姐也在隐藏曲目中献声，那么到最后，莲子是否有找到梅莉了呢？就请认真解开谜题吧~

夕時雨

Original: 少女秘封倶楽部｜衛星カフェテラス
Compose&Arrange: [illegible]
Lyric: [illegible]
Vocal: [illegible]

小雨が降る　冬の夕方
下着小雨的 冬日的黄昏
淡い時間の中　意識も遠くへ行った
澄澈的时间中 意识也逐渐远去
紙飛行機　君のもとへ
ととけたの
纸飞机是否能到达你的身畔
君と笑い合えた日々
思い出す
回忆起了与你一起欢笑的时光

ねぇ　メリー
梅莉
おい　メリー
梅莉
返事してよ
回答我啊
そはに　いるてしょう
你就在我身边吧
碁盤の向こう側
棋盘的对面
誰も　いないよ
却没有任何人

嘘と夢
谎与梦

二人の部屋に
两人的房间里
残った君の温度
残留着的你的温度
今日を閉して
现在将双眼闭上
同し夢を見れるかな
是否能和你拥有同样的梦境
すっと大事な写真
一直珍藏着的照片
何故か色か褪めた
不知为何褪去了颜色
逆さまになった世界
将这颠倒的世界
UPSIDE DOWN
UPSIDE DOWN

「あの駅思い出した？」
还记得那个车站吗
秋の風と満開のヒガンハナ
凌冽的秋风与盛开的曼珠沙华
山奥の古い神社
深山里古老的神社
現し世か？空夢か？分からない
无法区分是现世还是幻梦

東行の特急列車
向东行驶的特急列车
窓の外映った偽り景色
窗外映出的虚假景色
澄み渡る海と空
澄澈的大海与天空
繰り返して　過去の影　盲目に
追い続けて　だけ
只是盲目追寻着 重复着过去的影子

憧れた月の軌道
曾经憧憬的月之轨道
永遠のロマンと忘れられた世界
永世的浪漫与被遗忘的世界
煌めき輝く星
熠熠璀璨的明星
一面灰色の宇宙しか見えない
我却只能看见一片灰色的天空

消えたはすのトリフネ
本应消失的鸟船遗迹
鮮やかな華に呑み込まれそう
像是将要被鲜艳的花朵所吞没
数え切れない記憶
数之不尽的记忆
果たせなっかた約束　全部背負って
将无法实现的约定全部背负
独り旅に出る
踏上了独自一人的旅途

また二人一緒に謎解きしよう
我们再一起解谜探秘好吗
もう、遅刻しないから
不会再迟到了
お願いよ、戻ってくれ
拜托了，回来吧
メリー
梅莉

展会活动

Comiket event

这一次『时雨』的国内首发赶上了魔都[illegible] cup19和东方乐祭in上海，这次在场贩中加[illegible]一个特殊颁布物——50份带有Uhimaru设计的[illegible]主题纯手工耳饰+手机挂坠的限定套装，[illegible]果在CP19第一天里当场解开谜题的话，可[illegible]费得到一个配对的梅莉饰品。因为饰品是纯[illegible]作的，从设计选材到制作非常耗费时间和[illegible]，所以数量十分有限，50个也做得我们眼冒[illegible]（笑），但是大家还是非常热情地回应了我[illegible]第一次的尝试，CP19当天刚开场，50份限定套[illegible]在一个小时之内全部售罄了。CP19当天参与[illegible]的朋友们非常多，甚至有几位朋友花了一整[illegible]解谜上，一直在不懈地努力。其实我们创作[illegible]真的非常感动，真的觉得之前再辛苦也是值得[illegible]QWQ！最后清场时虽然送出的梅莉数量只有5[illegible]但还是非常惊喜于大家的参与度，希望下次[illegible]再厉！

"[illegible]自白[illegible]的解谜感想：哩呀这里是现场[illegible]其实微博一出有秘封挂件的时候就很[illegible]了××想着【解一天的话总能解出来吧（然而[illegible]微博有看到解谜明信片大概长啥样然后[illegible]了应该要先拼图，现场拿姐也给了提示ww[illegible]了个地方摊开来准备开始拼图发现【这碟[illegible]的难度！（被基友暴力拆解了呢… 拼图大概[illegible]小时多，瞅歌词本和提示卡的时候突然想[illegible]的解谜方向本以为能顺利的解开然后……[illegible]了瓶颈，一开始想到过要中间开始颠倒但是[illegible]找对方向了就忘了！！！期间问了拿姐好多提示××【最后还差一点就要解开的时候还是放弃了orz【好气哦qaq不过感觉设计的迷题真的好棒！！！【虽然没解开但也服气嗯w"

『时雨』的日本首发自然是万众期待的ComicMarket91了，TBK也是第一次参加CM这样大型的活动，心情也是紧张而激动的，全天都非常忙碌地度过了（笑）。虽然在偌大的场馆里我们真的很渺小，但有好几位之前秋季例大祭上购买了上一作『红-KURENAI』的朋友都来直接购买了新作，大家在听说了本作是解谜的形式之后也纷纷表示很感兴趣，心里也被塞得满满的w下面吐两张CM的盛况及摊位照片~

结语

Epilogue

这次的『时雨』使我们TBK和Veronica认识了更多的朋友，也让更多的人知道了我们的作品，谢谢大家的支持与反馈，我们也将继续致力于制作更好的作品。感觉同人创作就是这样的呢，我们都是平凡的人，为了学习或工作[illegible]着，但是自己喜爱的东西能与他人分享，自己的创作能被大家肯定，就是一件非常幸福的事情最后，永葆初心。▲

『时雨』全碟试听：[illegible]

游魂2 -You're the only One-

——游荡到世界尽头

INFO

厂牌：Lump of Sugar
发售日：2016/09/23
原画：萌木原ふみたけ
剧本：沖田露集
歌手：Kicco
作词 / 作曲：水野大輔

时间又走到了一年的末尾，不论是生活中还是网络上都弥漫起了圣
的气息，现充自有现充的过法，而死宅们除了高举起烧现充的旗帜抱团
外，至少还可以带个新老婆回家，为自己送上一份圣诞礼物，来度过这个
感的节日吧。虽然在游戏平台steam上年年都有让人管不住手的圣诞促
但在以前，这些枪车球的3A盛宴和黄油玩家们并没有什么关系——不过今
就不一样了！要说为什么，那自然就是因为方糖社的十周年作品『游魂2
在steam上推出了中文版！对于一部2016年9月发售的新作来说，这速度
谓不快，更重要的是官方中文化的尝试在此前从未有过，这是方糖社的一
步，也是日厂黄油的一大步，两份喜悦交织在一起，为你带来如梦似幻
福——不好意思扯远了，让我们借着中文版发布的东风，为你介绍一下
作品吧。

简介

Introduction

故事

story

一天，放学回家途中，空偶然遇到一位和太转依起了争执的小男孩，便为他们劝架，用在孤儿院中常年练就的哄孩子本领完美地解决了小男孩和太转依之间的矛盾，让他们重归于好。这本是一桩再寻常不过的小事，但没想到劝架的全过程被旁边的一位少女从头到尾目睹了下来。这位头上长着可爱耳朵，身后拖着蓬松大尾巴的少女，突然上前不由分说地把空拉到了镇上的神社里，并介绍给了自己的母亲，也就是前作的女主角，泉户真白。随后，少女两眼闪着光辉，突然对空求婚了。被一连串突发事态弄得摸不着头脑的空，经过一番慌乱，好不容易才搞清了她的真实意图——原来这位名叫泉户琥珀的少女，正是真白收养的太转依女儿，她十分憧憬亦师亦母的真白，希望能够继承真白推进人与太转依共存的理想，于是想要找到一位志同道合的丈夫。见到空劝架的场面，她就一眼认定，空正是她要找的人。虽然对琥珀突飞猛进的思路苦笑不已，但空仍然被她对理想的热情所打动，决定先不提求婚之事，答应以后协助琥珀一同为了理想而努力。于是，本次『游魂2』的故事就这样拉开了帷幕。

人物

Character

泉户琥珀

泉户琥珀是前代女主角真白收养的女儿，与真白一样都是由太转依化成人类的。她十分仰慕亦师亦母的真白，从被收养起，便一直想追赶真白的背影，和真白一样为了人和太转依共存的理想而努力。为了继承家业，她每天都艰苦地修炼，也时常帮母亲解决镇上的太转依问题。不过努力的她也有一些不足之处，那就是感情的流露过于直率，一有什么想法便立刻想要付诸行动，经常过于急躁而失败。她还有个与这副性格不太相称的爱好——下将棋，并且还有自己的一套棋路，虽然远远称不上下得好，但俗话说观棋如观人，她的下法很有她自己的行事风格。

汤之花菜乃

汤之花菜乃是空的同班同学，在空与太转依扯上关系之前都来往甚少。但她在太转依中却很有名气，这是由于她具备的治愈能力和温柔的性格。从小与太转依一起长大的她，对太转依情同家人，反而和主流的观点背道而驰，认为人类不该强行要求太转依适应共存，而是要还太转依以自然。她来到矢古民镇读书，其实背后也另有隐情，但她平时总把这一切闷在心里，性格上有着容易勉强自己的顽固一面。

西条绯文

（さいじょう ひふみ）

西条绯文是矢古民镇上的有名家族——西条家的养女，也是空少有的好朋友之一。为了报答父亲将自己视若己出的养育之恩，绯文对自己要求十分严格，为了不丢家族的脸，能够堂堂正正地成为西条家之女，她无论哪方面都力争做到完美，学习优秀，品行端正，人际关系良好，在学校内人气自然也不低。但这样的她却有些压抑自己，唯有在空的面前会释放真我，露出一丝小恶魔的一面。

泉户真白

身高：165cm
三围：B86（D）/ W57/ H88
生日：4月3日（白羊座）

身为上一作女主角的真白，是最强的太转依，她立志于实现人和太转依的共存理想，在苇原镇的事件之后和丈夫裕理一起游历全国，解决关于太转依的事件。最终，他们发现了鹰千帆这个神气格外充盈之地，便在这里扎下根来，建立神社，努力推动此地的发展，作为共存的范本。同样是在这里，她收养了女儿琥珀，和她一起在神社里生活。虽然平时都十分娴静成熟，但她也有着不容许他人反对的顽固一面，说起丈夫裕理时又仿佛回到少女时代一般娇羞。裕理时常奔波于全国解决事端，留守真白一人在家，即使他们之间有着精神力的联系，可以随时交谈，但真白还是相当寂寞，最近还看起了恋爱小说

无剧透感想

Safe comment

作为公司十周年的纪念之作，这次『游魂2』的再启动，在实际游玩过后来回味一番的话，还是相当令人满意的。选择招牌作品『游魂』推出续篇，既是一种理所当然，也充满了对老玩家们长年等待的回馈之情。跨越了五十年岁月的新篇章，依然顺畅地接上了前作的剧情，各种旧角色们的再次登场想必能让玩过初代的玩家欣喜不已。在故事上，本作虽然长度偏短，除去真白这条实质上依然属于前作角色关系、用于补完的故事线以外，本作的三女主阵容比起一般的作品来说，的确不能算丰盛。不过在此基础上，游戏的情节依然做到了有始有终，有展开有矛盾，三位女主的故事线也拥有各自的特点和侧重，无论是刻画人物，还是讲述故事，都能够交出一份让人满意的答卷。此外，初代人物们的活跃，也为游戏增添了许多乐趣和亮色。成为女强人的美冬，不改笑闹却可靠了许多的艾米莉，依然慌张个不停的由美奈等人的出场，并不止是走个过场，而是实际地参与到了故事里，这一点也十分具有诚意。而在开发和画面的方面，本作的原画依然启用了方糖社招牌——同样负责了前作『游魂-Kiss on my Deity-』原画工作的萌木原ふみたけ，由于搭载了动态技术的引擎，让原本就萌力十足的立绘栩栩如生地动了起来，演出效果拔群。尾巴会动，耳朵也会动的萌妹子们，一定能让你被萌得晕头转向。除此之外，游戏进行过程中的其他演出，同样能够更好地渲染出气氛，为故事增色不少，这种对演出的强化，想必也是GAL的独特魅力之一。

结束语

Final word

曾经，想要享受最新的黄油前，不得不面对两个难题，一是中文化，二是入手途径。后者虽可以依赖于网络上流传的非正式资源，但毕竟无法有效地支持厂商，依然不利于形成良好的生态环境；而前者更是难上加难，语言的天堑不是每个人都有时间精力跨越的。如今，『游魂2』开了一个好头，面对这一部质量良好，并且努力拉近自己和异国玩家距离的游戏，作为黄油玩家还有什么理由不去支持一番！？希望本次的推荐能够点燃你对这部作品的兴趣，来体验这样一部软萌可爱、也不乏一些思考的佳作。▲

Fate/Grand Order

『Fate/Grand Order』Servent scanning record part XII. You don't know the power of money side!

不氪金你真的可以变强（十二）

『Fate/Grand Order』我还能变身两次

□文/岩烧碳渣　□责编/如月千华　□美编/三白

Erzsebet Bathory (Brave)

伊丽莎白·巴陶里（勇者）

职阶	Saber	HP	1799 / 11248	ATK	1649 / 9899	稀有度	★★★★

指令卡				Extra Attack
	2 枚各 1Hits	2 枚各 3Hits	1 枚各 4Hits	5Hits

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
勇者大原則 EX	8 回合	初期	赋予自身无敌状态 (1 回合)										
			赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
魔力放出（勇気）D	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	20%	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	40%
			赋予自身防御力提升 [Lv.](1 回合)	20%									
真紅の勇者伝説 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身的 NP 减少 100%（限 NP100% 以上使用）下列效果随机发动一项										
			赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](3 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			赋予己方全体无敌 (1 回合)										
			己方全体 HP 回复 [Lv.]	2000	2100	2200	2300	2400	2500	2600	2700	2800	3000
			赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			暴击星大量获得 [Lv.]	30	32	34	36	38	40	42	44	46	50

技能名	效果
対魔力 A	自身弱体耐性提升：20%
陣地作成 C	自身 Arts 性能提升：6%
ダブルクラス E	无效果

宝具	Rank	类别	指令卡		攻击次数
バートリ・ブレイブ・エルジェーベト 鲜血竜巻魔嬢	B	对人宝具	Buster		7Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
赋予对象灼伤 (5 回合)< OC 伤害 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

活动“万圣节再临！超极☆大南瓜村～然后冒险出发……～”中登场，并且是该活动的附赠 4 星活动卡。Lancer 伊丽莎白和万圣节伊丽莎白正在监狱城恰赫季斯里忙着准备 2016 年的万圣节活动，然而突然倒立栽下来的金字塔打乱了她们的计划，埃及艳后带着两位迷之骑士占领了恰赫季斯并将她俩赶了出去。走投无路的两位伊丽莎白开始了撕逼，但就在她俩武器碰撞的瞬间，不可思议的事情发生了。她们竟然合体成为了一个人，这位拥有雷龙加护的勇者，她的名字叫做 Lightning……啊不，叫做伊丽莎白·巴陶里。

从卡图上就能很明显地感受到……那铠甲尺寸不对！胸部都空了啊伊丽莎白酱。因为变成了勇者，获得了勇气，所以自身属性也变成了“善良”最讨厌的就是那些明明拿着剑却用来放光炮、明明是 Lancer 却骑着马、明明是 Caster 却去肉搏的虚伪从者了（无数从者膝盖中箭）。仔细看灵基再临道具“竜のオーブ”的详情，能够了解到勇者名为“エリドラム（伊丽多拉姆）”，但伊丽莎白本人并不知道。拥有目前唯一完全没效果的职阶技能“二重召唤”，大概是为了以后某个拥有双重职阶的女帝作铺垫吧。

勇者伊丽莎白浑身是梗，比如她的技能“勇者大原则”捏他自『霸王大系龙骑士』里的“骑士道大原则”，“真红的勇者传说”则捏他自『圣斗士星矢 真红的少年传说』的标题。然后 Buster 扔剑动作来自『魔界村』，近身攻击动作来自『勇者斗恶龙』，Quick 移动穿刺来自『龙之塔』，旋转攻击来自『源平讨魔传』，跳跃斩击来自『星之卡比』。灵基再临 [1] 的台词出自『伊苏』系列，灵基再临 [2] 的台词出自『浪漫沙加』。羁绊 [5] 时的台词则恶搞了『勇者斗恶龙』初代救出公主后回城路上住宿一晚的话公主会说“昨晚……很开心呢”。胜利台词 [1] 之所以要强调两次是为了与写作好对手读作好姬友的尼禄胜利台词 [1] 进行搭配，CP 感十足（这狗粮我吃了！）。

宝具“鲜血竜巻魔嬢”里的电钻攻击出自『超电磁机器人恐·巴特拉 V』里的必杀技“超電磁スピン”总之……跟这次活动本身一样是个超级恶搞角色。

角色解析

很宝贵的单体宝具 Saber，配卡标准而且 Hit 数高，技能 1“勇者大原则”带有无敌所以生存能力较好，NP 获取量提升虽然只有 1 回合效果但掐准时机使用配合“阵地做成”可以获得不少 NP。技能 3“真红的勇者传说”是个诡异技能，需要消耗 NP100 点使用，而且效果完全随机，有爱的话在每天 24 点前用一个令咒玩玩就好。因为带有龙属性，所以跟黑贞德的相性很好，礼装选 NP 充填或者 Buster 性能提升的，技能按照需求优先升级能够多发宝具和保命的“勇者大原则”或者重视输出的“魔力放出(勇气)”。

Robin Hood
罗宾汉

职阶	Archer	HP	1833 / 10187	ATK	1247 / 6715	罕贵度	

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	2 枚各 2Hit	2 枚各 3Hits	3Hits

保有技能

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
破壊工作 A	7 回合	初期	赋予敌全体攻击力下降 [Lv.](3 回合)	5%	6%	7%	8%	9%	10%	11%	12%	13%	15%
			赋予〔毒〕状态 (5 回合)	500									
黄金律 E	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	12%	13.8%	15.6%	17.4%	19.2%	21%	22.8%	24.6%	26.4%	30%
皐月の王 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身必中 (1 回合)										
			赋予自身闪避 (1 回合)										
			获得暴击星 [Lv.]	10	11	12	13	14	15	16	17	18	20

职阶技能

技能名	效果
対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
単独行動 A	自身暴击威力提升：10%

宝具

名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
イー・バウ 祈りの弓	D	对人宝具	Arts		1Hit
给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	900%	1200%	1350%	1425%	1500%
〔毒〕特攻 <OC 伤害 UP>	200%	212.5%	225%	237.5%	250%

关于角色

“侠盗罗宾汉”这个名号估计很多玩家都有所耳闻，他劫富济贫，整治暴戾的贵族、官吏，并把得来的钱财用于救助贫苦百姓，有着“绿林好汉”的称号。但 Fate 系列的罗宾汉并不是这个大家耳熟能详的人物，而是大多数传说中的其中“某个人”而已。

作为 Fate 系列第一位主武器是弓矢的 Archer，罗宾汉因身披绿色的披风，所以被玩家们爱称为“绿茶”。首次登场是在 PSP 游戏『Fate/EXTRA』，作为老骑士丹·布拉克莫尔的从者被召唤出来，参与到那场围绕著 Moon Cell（圣杯）的圣杯战争中。『Fate/Labyrinth』里也有登场，与咒腕哈桑一同合作辅助沙条爱歌。虽然没有在『Fate/EXTELLA』里登场，但在设定集里有提到其实罗宾汉一开始是属于玉藻前阵营但后来背叛，同时对美杜莎有意思，原来绿茶你喜欢这类型的啊！

技能“破坏工作”有着 Rank 越高，使用者作为英灵的灵格就越低的代价，所以绿茶在英灵中是属于最下等的存在。通过完成强化副本可以获得第 3 技能“皋月之王”，但其实应该叫做“无貌之王（No Face May King）”，但可能是因为在 FGO 里没有必要隐藏自己的样貌，所以就改成了“皋月之王”。皋月就是 5 月，欧洲春天里最古老并且最重要的节日之一“五朔节”就是在 5 月 1 日举行的。庆典中会有年轻男性扮演“五月王”，所穿的衣服必定是绿色的贴身衣服上带有茶色的装饰，指代的就是罗宾汉了。

值得一提的是，罗宾汉灵基再临 [3] 后，卡图上会有一只蓝色知更鸟立于肩膀。它就是『魔法使之夜』里久远寺有珠的“使魔”“Lost•Robin•Rondo”，简称“罗宾”，是“童话里的怪物”，出自鹅妈妈童谣『Who Killed Cock Robin』，可以与人类对话的蓝色知更鸟，带有奇怪的口癖。至于为什么会出现在罗宾汉的肩头，目前还没有解释。也有人质疑这跟『魔法使之夜』里的不是同一只，但看它身上的相同的星星装饰以及设定集里提到名字也是“Robin”，实在让人无法不去将两者联系起来啊。

角色解析

3 星强者之一，早期宝具存在判定 Bug，会将所有 Buff 和 Debuff 都视作 [毒]，所以特攻范围逆天。后来官方修正此 Bug，但给技能“破坏工作”增加了赋予敌全体 [毒] 效果。所以虽然有所削弱，但宝具威力依然强悍，是许多玩家击杀 Boss 的好帮手。“百万伤害俱乐部”创办者，很长时间都是 FGO 宝具伤害记录保持者，因为宝具释放动画是“种一棵树”，所以绿茶的使用者也常自称“树农”。每次大型活动进行中，都能看到百万树农在辛勤劳动着。

技能升级优先推荐“破坏工作”，升满冷却时间 5 回合，能够让敌人全程处于 [毒] 状态，同时大幅度降低攻击力能增加队伍的生存能力。配合“皋月之王”的闪避自身的生存能力尤为突出，但另一面就是通常攻击能力低下。在有玉藻前辅助的蓝卡队中可以发挥超越自身星级限制的威力，也可以与酒吞童子和静谧哈桑组成“下毒队”。

玉藻前

Tamamo no Mae

[illegible]	Lancer	HP	2221 / 15147	ATK	1657 / 10726	稀有度	[illegible]

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 3Hits	1 枚各 2Hit	2 枚各 4Hits	4Hits

技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
ヒーチフラワー EX	7 回合	初期	赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
			赋予己方全体〔男性〕暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	22%	24%	26%	28%	30%	32%	34%	36%	38%	42%
真夏の呪術 A	9 回合	灵基再临 [1]	赋予敌单体魅惑 (1 回合)NP 增加 1 格										
			赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	20%	21%	22%	23%	24%	25%	26%	27%	28%	30%
			赋予敌单体诅咒 [Lv.](5 回合)	500	550	600	650	700	750	800	850	900	1000
女神変生 B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予自身无敌 (1 回合)										
			赋予自身暴击威力、暴击星出率、NP 获得量、弱体耐性、HP 回复量提升 [Lv.](1 回合)	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
			1 回合后赋予自身眩晕										

技能名	效果
騎乗 A	自身 Quick 提升：10%
陣地作成 A	自身 Arts 性能提升：10%
神性 A++	赋予自身伤害加成：230

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	とこなつにっこう・ひよけかさちょうあいいっしん 常夏日光・日除傘寵愛一神	C	对人宝具	Buster		4Hit
	给予敌单体超强力攻击 [Lv.]	600%	800%	900%	950%	1000%
	〔男性〕特攻 <OC 伤害 UP>	150%	162.5%	175%	187.5%	200%

关于角色

其实不能将这位泳装玉藻前的名字写成“玉藻前”了，因为在战斗画面里，名字是写成“タマモちゃんサマー（小玉藻 Summer）”的。来历就不用再阐述了，就是穿了泳装拿起阳伞当长枪使得玉藻前（Caster）啦。然而明明应该“邪恶”“中立”“善良”三选一的，结果新属性“夏”是啥鬼啦，除你以外应该没有别的这种属性了……花嫁尼禄你的“花嫁”是怎么回事！好吧果然你们是永远的对手啊，服气。不过也拜这个奇怪的属性所赐，不会受到诸如“不受邪恶属性的伤害，中立和善良的伤害减半”这种效果的影响可以全心全意的输出。泳装活动中曾经有机会跟小玉藻选择建设何种入浴设施，“但是，不管选哪种，都没有时间 CG！”，真是一个悲伤的故事。

宝具“常夏日光・日除伞寵愛一神”虽然是原创，但动作取自『Fate/EXTRA CCC』里玉藻前的技能“呪相・玉天崩”，统称“一夫多妻去势拳”，果然用的是踢腿就是了。所以不少男性玩家都表示，每次小玉藻释放宝具的时候，下体会传来一阵酸楚。在从者信息里，有提到“这个宝具罗宾汉最清楚啦”，捏他的是『CCC』里当玉藻前学会“呪相・玉天崩”这个技能的时候，差不多就是要跟罗宾汉战斗的时候，所以一般情况下，罗宾汉都是“呪相・玉天崩”第一个牺牲者（真是一个悲伤的故事）。然后，跟罗宾汉战斗的那个迷宫也是能够获得隐藏道具・泳装的地图，所以……啊啊，仿佛那个场景已栩栩如生地映照在眼前，罗宾汉啊你安心地去吧。

值得一提的是，变成 Lancer 之后玉藻的筋力变成了 B，敏捷变成了 A。这是因为她使用了自己所有的魔力，化为了“夏天的怪物”的缘故，然后精神也变得跟玉藻猫很像，时常处于一种 High 到爆的状态中。但奇怪的是神性变成了 A++，这大概是因为夏天的补正将玉藻前身为天照大神的一面泄露出来的缘故吧。

角色解析

“骑乘 A”和“阵地做成 A”让小玉藻的 Q 和 A 卡性能都很高，加上本来 Hit 数也高，所以 NP 效率、暴击星出率都高。在众多 Lancer 中算是最容易反复释放宝具的，所以跟各种队伍都很搭，当你需要一个男性杀手的时候，带上小玉藻准没错。技能比较罕见地有很多负面效果，“真夏の呪術”效果很给力，成功率和防御下降量很高，给对面加 1 格 NP 其实控制得好并不会有太大影响。“女神変生”就比较尴尬了，本身虽然带了一大堆的强力正面状态，但一回合的眩晕还是很麻烦的，如果想常用就得为这个状态准备点什么，如何取舍将是作为一个好御主需要好好研究的事哦。

Francis Drake
弗朗西斯·德雷克

职阶	Rider	HP	1881 / 12830	ATK	1750 / 11326	稀有度	★★★★★

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	2 枚 各 2Hits	2 枚各 4Hit	1 枚各 6Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	嵐の航海者 A+	7 回合	初期	赋予己方全体宝具威力提升 [Lv.](1 回合)	8.5%	9.4%	10.2%	11.1%	11.9%	12.8%	13.6%	14.5%	15.3%	17%
				赋予己方全体攻击力提升 [Lv.](1 回合)	8.5%	9.4%	10.2%	11.1%	11.9%	12.8%	13.6%	14.5%	15.3%	17%
	黄金律 B	8 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 NP 获得量提升 [Lv.](3 回合)	18%	20.7%	23.1%	26.1%	28.8%	31.5%	34.2%	36.9%	39.6%	45%
	星の開拓者 EX	8 回合	灵基再临 [3]	自身 NP 增加 [Lv.]	30%	32%	34%	36%	38%	40%	42%	44%	46%	50%
				赋予自身无敌贯通 (3 回合)	无视闪避和无敌									
				获得暴击星	10									

职阶技能	技能名	效果
	対魔力 D	自身弱体耐性提升：12.5%
	騎乗 B	自身 Quick 性能提升：8%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	ゴールデン・ワイルドハント 黄金鹿と嵐の夜	A+	对军宝具	Buster		5Hit
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	400%	500%	550%	575%	600%
	获得大量暴击星 <OC 效果 UP>	20	25	30	35	40

关于角色

首次在 Fate 系列里登场是在『Fate/EXTRA』里，作为玩家第一战敌人——间桐慎二的从者出现，然而因为二爷比较渣，所以没什么表现的机会就退场了。给玩家留下的印象不深（主要是后面李书文之类给玩家心理阴影太强烈），所以让很多不了解“弗朗西斯·德雷克”这个历史存在的玩家，会觉得是一位挺弱的英灵，但只要有兴趣去查一查历史，就会发觉这是一位多么 Bug 的人物。他是在麦哲伦之后第二位完成环球航海的探险家，南美洲南部的德雷克海峡就是以他的名字命名。同时也几乎以自己一己之力逆转了英格兰与西班牙之间的战力对比，毁灭了西班牙无敌舰队。提出“海上的事要由船来解决，和步兵没有关系”，首创了“单纵就是干”战术，自此，火炮取代步兵成为海战的主角。

很多人会觉得德雷克是海盗，但其实那时候英格兰为了对抗封锁航路的西班牙，会颁发“私掠许可证”，所以严格意义上来说，英格兰那批所谓“海盗”，都只是女王政府雇佣的佣兵而已。单单德雷克的舰队，通过“私掠”就为英格兰政府带来了 6000% 的利益率，富可敌国岂止如此。可以说没有德雷克，就没有英格兰海上霸权，没有之后的日不落帝国。所以从 1937 年到 1970 年这 33 年的时间里，英格兰半便士（Half Penny）上一直以德雷克的金鹿号为图案。

这么一位英格兰英雄，自然有资格成为英灵中最强的那一批人，当然，也是会被女体化的那批人。根据系列人设ワダアルコ所述，德雷克的胸围是『EXTRA』系列里女性中最大的（某红唇 160cm 除外）。但 Fate 系列里的德雷克是比男人还男人的女海盗，压根没有人会将她视作女性，是那种“大姐头”的类型。

FGO 里于主线第三章实装，是这一章节的主角，享乐主义者，开幕就看到她把圣杯当酒杯用，让主人公和玛修瞠目结舌。是游戏里少有的几位幸运 EX 的从者，虽然不知道有何效果就是了。值得一提的是，『EXTRA』里并没有“骑乘”和“黄金律”这两个技能，是 FGO 里新追加的，理由不明。

角色解析

少有的暴击星获取能力优秀的 Rider，也是 FGO 第一位 5 星 Rider。Q 卡出星性能优秀，可惜只有 1 枚。“星の開拓者”是个 Bug 技能，能直接获取暴击星和大量 NP。宝具伤害虽然一般但也能获取大量暴击星，自身是 Rider 的缘故暴击星分配权重很高，基本属于自产自销型一条龙服务，单打独斗能力极强。就是完全没有保命手段，非常符合自创的“单纵就是干”战术。是值得信赖的团队第一输出手，在有暴击保障的情况下能够超越大多数 B 阶从者。礼装选择范围极广，因为 NP 效率很高还有“黄金律”加成，所以完全不需要 NP 充填系帮助，怎么配都好用。技能当然优先升满“星の開拓者”了，宝具反复释放并依靠大量暴击星迅速释放第二发宝具，依次循环即可。

Erzsebet Bathory (Halloween)
伊丽莎白・巴陶里（万圣节）

职阶	Caster	HP	1824 / 11404	ATK	1436 / 8616	稀贵度	☆☆☆☆

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hit	3 枚各 1Hit	1 枚各 2Hits	4Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	無辜の怪物 EX	7 回合	初期	赋予自身每回合暴击星获得 [Lv.](3 回合)	6	7	8	8	9	9	10	11	11	12
				HP 回复 [Lv.]	1000	1100	1200	1300	1400	1500	1600	1700	1800	2000
	魔力放出（かぼちゃ）A	7 回合	灵基再临 [1]	赋予自身 Buster 性能提升 [Lv.](1 回合)	25%	27%	29%	31%	33%	35%	37%	39%	41%	45%
				赋予敌全体灼伤 [Lv.](10 回合)	300									
	出演続行 A	9 回合	灵基再临 [3]	赋予自身再起 [Lv.](5 回合)	1000	1150	1300	1450	1600	1750	1900	2050	2200	2500
				获得暴击星	8									

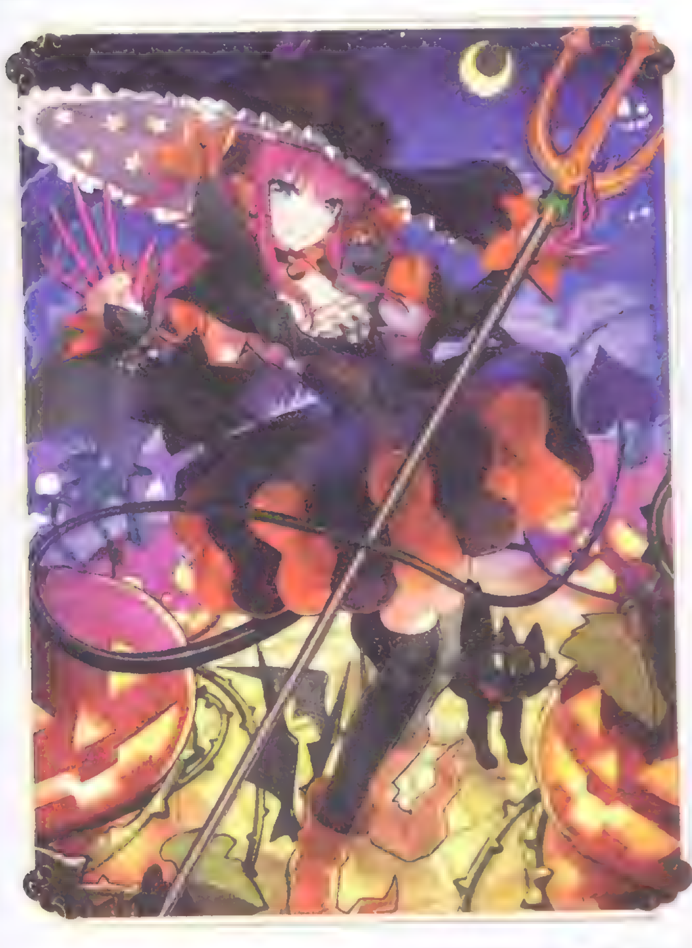
职阶技能	技能名	效果
	陣地作成 B	自身 Arts 性能提升：8%
	道具作成 A	自身弱体赋予成功率提升：10%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	バートリ・ハロウィン・エルジェーベト 鮮血特上魔嬢	E-	对人宝具	Buster		5Hit
	给予敌全体强力攻击（无视防御力提升效果）[Lv.]	300%	400%	450%	475%	500%
	赋予对象诅咒 (3 回合)<OC 伤害 UP>	500	1000	1500	2000	2500

关于角色

国服的万圣节活动已经过去了，想必不管国服日服，玩家们都已经见识过万圣伊丽莎白的蛮行了吧。在『CCC』里就已经有 Lancer 和 Berserker 两个职阶的伊丽莎白，到了 FGO 里不仅出勤率跟『CCC』里一样高，还多了好几个新职阶。这个 Caster 职阶就是第一个

按照剧情设定，是第一章里的伊丽莎白捡到了圣杯的碎片，所以进行了职阶转换。当然，历史上的伯爵夫人也有研究黑魔法的经历，所以勉强也可以说得通的，而且本身 Lancer 职阶就已经带有“阵地做成”技能了，伏笔早已埋下。但“魔力放出（南瓜）”和“出演续行”倒是原创的新技能，完全是为了跟万圣节以及偶像这些新设定搭上线设计的。从者信息里有透露弗拉德三世也就是大公也有“无辜的怪物”，不过这个卫星就得一直等到一年后的“万圣节再临！超极☆大南瓜村～然后冒险出发……～”活动里才通过实装“弗拉德三世（EXTRA）”完成了承诺。顺带一提，万圣节伊丽莎白羁绊达到 [10] 才可获得的专属礼装“カボチャの聖杯”的卡图显示出伊丽莎白捡到的圣杯碎片，其实是一个南瓜小丑形状的圣杯。这个礼装的描述文字则是捏他了著名小说家弗朗茨・卡夫卡（Franz Kafka）『变形记（Die Verwandlung）』里的开场，主人公变成了一只跳蚤（伊丽莎白变成了 Caster）的场景。至于为何会扯到卡夫卡，大概是因为地域比较相近的原因（匈牙利王国－奥匈帝国）？



战斗模型跟 Lancer 版完全不一样，特别是 Quick 指令卡坐着武器冲向敌人的攻击方式，完美还原了『CCC』里伊丽莎白的技能“絶頂無情の夜間飛行（エステート・レビュレース）”的攻击方式，卖了一把『CCC』玩家的情怀。不过宝具演出就跟 Lancer 一模一样了，就是语音加了个词而已。

值得一提的是，跟某个背着礼物袋就增加了体重的圣诞老人一样，伊丽莎白也因为带了个帽子，就增加了 20cm 高度，官方总是在这些奇怪的地方很注重呢。

角色解析

FGO 第一位活动附赠的 4 星英灵，也可能是大多数玩家手上第一位宝具等级 5 的英灵吧。目前是唯一的 4 星以上 Buster 全体宝具 Caster，对于拥有许多强化 Buster 能力从者的玩家来说，万圣节伊丽莎白算是手头一项利器吧。暴击星提供能力、生存能力、清扫克制职阶敌人的能力都非常优秀。“無辜の怪物 EX”不仅没有同类技能防御力下降的负效果，还白给了一个 HP 回复正面效果，非常 Bug。根据使用方向不同，万圣节伊丽莎白礼装选择一般分为三个方向：宝具威力强化、生存能力强化以及暴击星提供强化。可以根据队伍的不同需求更换不同的礼装以求让伊丽莎白发挥远超自身能力的效果。技能升级优先度也同样，三个方向分别对应三个技能，有余力的玩家且有爱的玩家当然是建议全部升满咯

Mata Hari

玛塔・哈里

职阶	Assassin	HP	1313 / 6565	ATK	977 / 5377	稀贵度	[illegible]

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	1 枚各 1Hits	1 枚各 1Hit	3 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	諜報 A++	7 回合	初期	赋予自身暴击星出率提升 [Lv.](3 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	フェロモン B	8 回合	灵基再临 [1]	低概率赋予敌全体〈异性〉魅惑 [Lv.](1 回合)	30%	33%	36%	39%	42%	45%	48%	51%	54%	60%
				赋予敌全体防御力下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%
	ダブルクロス B	8 回合	灵基再临 [3]	赋予敌单体技能封印 (1 回合)	1									
				赋予敌单体防御力下降 [Lv.](3 回合)	10%	11%	12%	13%	14%	15%	16%	17%	18%	20%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	マタ・ハリ 陽の眼を持つ女	A	对军宝具	Arts		
	中概率赋予敌全体魅惑 [Lv.](1 回合)	40%	50%	55%	57.5%	60%
	敌全体攻击力大幅下降 (1 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%
	敌全体防御力大幅下降 (1 回合)< OC 效果 UP>	20%	25%	30%	35%	40%

关于角色

FGO 开服从者之一，作为间谍算是 Fate 系列比较少见的人物身份。玛塔・哈里被称为二十世纪女间谍的鼻祖，全世界最著名的女间谍。她的名字已成为间谍小说中以美貌勾引男子、刺探军事秘密的女间谍的代名词。但其实玛塔・哈里这个名字，只是荷兰人玛格丽莎・赫特雷达・泽莱（Margaretha Geertruida Zelle）跳脱衣舞时的艺名而已。她生于荷兰，但却拥有浓密的头发、乌黑的眼睛、橄榄色的棕色皮肤，使她看上去更像犹太人或爪哇人的后裔。她 19 岁就嫁给了大她 22 岁的荷兰海军军官，但 8 年后就离婚，之后移居法国巴黎，起名“玛塔・哈里”（在梵语里，意思为“神之母”），开始演绎充满东方风情的舞蹈。玛塔・哈里生活奢华放荡，挥霍无度，经常入不敷出。一战爆发后，为了增加收入，玛塔・哈里转而从事间谍活动，1915 年，她正式成为德国情报机关的间谍。她利用美色引诱法国的军政要人，从数不清的身居要职的情人那里骗取军事机密，并把情报传递给德国。德国人为此向她付出了数百万美元的报酬。但是，她和各国官员的频频联系很快引起了法国政府的怀疑。最终在巴黎被捕，并以德国间谍罪名被法军枪毙。

玛塔・哈里她传奇式的人生在西方世界有着很高的知名度，后世许多学者也致力于研究她的间谍身份，对当时的判决提出许多置疑。玛塔・哈里的形象也经常出现在各种书籍、电影等地方，所以自然而然地也加入到 Fate 系列里，实装到了 FGO 中，她的技能和宝具，都是以魅惑为主，还原度挺高。宝具“陽の眼を持つ女”来自“玛塔・哈里”这个名字，因为这个词在印度尼西亚语里，也可译作“黎明的眼睛”或“太阳”。

Fate 世界观里的她有着微小的愿望，那就是和自己爱的人一起创造幸福的家庭。作为第一批开放羁绊上限的从者，羁绊 [10] 后会附赠专属礼装“価値無き宝”，卡图是琳琅满目的宝石，但这对于渴望真爱的玛塔哈里来说却是没有价值的东西。值得一提的是，FGO 官方透露，目前玩家中羁绊 [10] 最多从者中，玛塔・哈里仅次于孔明和赫拉克勒斯排名第三究其原因，一是 1 星羁绊需求低，二是 Cost 低经常放替补挂礼装

角色解析

1 星从者，非常容易培养，但战斗力却是全从者最低。宝具没有伤害，技能全是控制类和负面状态，只能在某些特殊情况下混得出场机会。通关强化副本后可以获得第 3 技能“ダブルクロス”，进一步强化了控制能力，宝具和技能配合一起使用可以大幅度降低敌方全体防御力，提升己方输出（按最高数值来算，可以给予单个敌人 80% 的防御力下降）。也可以与戈尔贡姐妹组起魅惑队，让某些男性 Boss 全程无法行动。所以礼装一般选择增加魅惑成功率或者弱体赋予成功率的，来增加控制力。也可以发挥宝具无视性别魅惑的优点，搭配提高 NP 获得量的礼装来增加宝具释放次数

Tamamo Cat
玉藻猫

职阶	Berserker	HP	1833 / 11458	ATK	1504 / 9026	稀有度	★★★★

指令卡	Buster	Arts	Quick	Extra Attack
	3 枚各 2Hits	1 枚各 3Hit	1 枚各 2Hits	3Hits

保有技能	技能名	冷却时间	解放条件	技能效果	等级提升效果									
	怪力 B	7 回合	初期	赋予自身攻击力提升 [Lv.](2 回合)	10%	12%	14%	16%	18%	20%	22%	24%	26%	30%
	呪術 E	7 回合	灵基再临 [1]	低概率减少敌单体 NP 一格 [Lv.]	40%	42%	44%	46%	48%	50%	52%	54%	56%	60%
	変化 B	7 回合	灵基再临 [3]	赋予自身防御力提升 [Lv.](3 回合)	18%	18.9%	19.8%	20.7%	21.6%	22.5%	23.4%	24.3%	25.2%	27%

职阶技能	技能名	效果
	狂化 C	自身 Buster 性能提升：6%

宝具	名称	Rank	类别	指令卡		攻击次数
	さんさんにっこう　ひるやすみしゅちにくりん 燦々日光午睡宮酒池肉林	D+	对人宝具	Quick		5Hits
	给予敌全体强力攻击 [Lv.]	800%	1000%	1100%	1150%	1200%
	赋予自身每回合 HP 回复 (3 回合)< OC 效果 UP>	3000	4000	5000	6000	7000
	赋予自身眩晕 (2 回合)					

关于角色

FGO 开服从者之一，也是第一次在 Fate 系列里登场。但设定早在『Fate/EXRTA CCC』里就已存在，所以角色详情里“出身地”也是写着里面的“SE.RA.PH”。是玉藻九尾的其中之一，是玉藻前经过千年修炼过神格之后，在取回原本的一条尾巴时切下了八条尾巴。那之后形成各自的神格并分别以不同的御魂英灵化的产物。最早出现角色设定是在『Fate/EXTRA material』里玉藻前部分的一张“玉藻 Nine”的图，9 名与玉藻前造型差不多的角色中，玉藻猫是左起第四位，当时还没有现在标志性的兽爪。后来经过重新设计，变成现在这样：明明是狐狸，又自称是猫；明明是猫，句尾又汪汪汪；明明又猫又狗的，料理水平又是顶级；明明料理水平高，又是 Berserker 无法正常交流；明明无法交流了，又是女仆装又裸体围裙的好像很懂阿宅们的兴趣一样（好像没什么不行？）。总之是个个性乱七八糟的角色，但卡图和语音好棒好棒的管他呢，一口一个狗修金萨玛的哎呀真是赛高。

因为是 Berserker，又是狐狸又是猫又是汪汪汪，退场时的语音“犬とか猫とか……”想表达的，就是“畜生！！！”而且这玉藻猫还挺任性的，释放宝具“燦々日光午睡宮酒池肉林”后会进入午睡晒太阳时间，所以会有两回合无法行动 Orz

另一点比较有趣的是，玉藻猫灵基再临 [1] 后的立绘，是举着蛋包饭的女仆装形态。蛋包饭用番茄酱写着“タマモ nhan”，这个 nhan 用日语是读不出来的。人设ワダアルコ就在之前发售的设定集里说“当时一直在犹豫是用 chan 还是 nyan，结果写错了，现在才发现，真是对不起”。所以，这只是一起乌龙事件，并没有深意

角色解析

宝具伤害非常高的 Quick 全体攻击宝具从者，非常适合反复刷刷刷各种活动啊种火啊宝物库啊之类的副本。这样也可以一定程度上无视那两回合的无法行动状态，利益最大化。正常攻略中想使用玉藻猫也可以在队伍里加入解除负面状态的从者，或者……忍过去，宝具自带 3 回合 HP 大回复，运气好没有被攻击有可能直接从濒死回满哦。玉藻猫的通常攻击以及宝具的 Hit 数比较高，所以相对于其他 Berserker 来说更容易积攒 NP 和暴击星。技能 [2]“呪術”Rank 低，导致概率非常低，非常不推荐提升等级。而“变化”效果也有限，总得来说，跟其他同星级的全体攻击宝具 Berserker（兰斯洛特、弗兰肯）比起来，也算稍微有一丁点生存保障。能够撑到释放宝具，那就算成功了，如果两回合后还健在，那就重新战斗一番吧。▲

同人音乐扫雷大作战 M3-38

写在前面的话

今年的秋日过早地带来了冬日的寒冷，10月末的 M3-38，犹如逐渐变黄的落叶，燃烧得火红的枫叶，用无数美妙的歌曲，将内心染上了多彩的斑斓。M3 结束后的寒冷夜晚，却是百鬼夜行的万圣之夜，满街都是盛装打扮的人们尽情狂欢。听着新歌享受这样的夜晚，真是无比畅快。

【清風明月】Halloween of the Dead

劳模歌姬葉月ゆら M3-38 又恢复了一个展会两张新碟的习惯，并且在 C91 也将继续这个模式，笔者对于叶月的创作速度简直叹为观止了。一向备受追捧的清风明月此次送给我们一餐万圣节的盛宴，在各种华丽轻巧的曲风下隐藏的可是无比黑暗的歌词与故事哦。tr1 活泼有趣，蹦蹦跳跳的旋律，迎来了深夜的妖怪游行队伍，明明是这么热闹的气氛，歌词却毫不掩饰地描绘了十分骇人的景象：万圣节四处闹鬼，恶意满满的死者们聚集在一起，毒苹果派与拔掉牙的马卡龙要将小孩子的手吃掉。tr2 以一种特别紧张又傲慢的感觉讲述一名男子将少女带回家之后相爱还做了许多不可告人的事情。tr4 是这张专辑里我最喜欢的一曲，俏皮轻巧，却又流露出一种透明如水晶、让人不忍伤害想要守护的寂寞。独自一人呆在城堡里的小男孩，邂逅了住在这里的幽灵少女，听起来很令人害怕的遭遇，然而两个人却成为了玩伴。啊，死亡已掀开帷幕，正在朝着生者延续。tr5 是去年 C89 的作品『罪に濡れた魔女』中收录的曲子，编曲做了一些调整使这首歌更多了一些“月光”的感觉，变得更加梦幻，然而歌词依然……（下略）。tr6 与 tr1 一样都是万圣节的故事，而这首比起 tr1 那样群魔乱舞的感觉，更加让人心理上感到不适。腐烂身躯，散发尸臭，已经死去的少女在万圣节之夜复活，她去往自己爱人的家门口想要看看他是否是真心爱着自己，并且想要带走对方一同去往死的世界。进行曲的强烈节奏在不停地冲击着我们的神经，仿佛并没有任何拒绝的余地可以再度留在人世间。

【葉月ゆら】ORGIA

清风明月以外的叶月个人专辑又一次请来了各位作曲熟面孔 -Paspal、とろまる、光ノ巣、塚越雄一朗、神馬譲等人。作为开场的第一首纯

乐，简直像一只张开血盆大口的狮子，怒吼着扑过来却又毫无伤害，只留下困惑在迷雾的旋律之中的我们，等待黑暗的来临。tr2 略带一些异域风情，神秘的开场迎来高傲的主歌，叶月柔弱的声线，似乎有些缺乏一种能够驾驭金属风曲子的霸气，不过还是将曲子中的黑暗色彩全数刻画。在下一首满是吉他疾走感的 tr3 之中，这个问题更显得有些明显了。但是到了 tr4 这样巧挑的哥特童话风舞曲之中，这整首歌就是她的舞台，唯她独尊。潇洒的乐律，于前奏强烈的三连音起，由进行曲风转为舞曲，悠闲自得的主歌与副歌紧凑的节奏形成鲜明的对比。高潮并没有给人任何喘息的节奏，犹如血色的舞台上一朵又一朵接连不断地开出黑色蔷薇，舞者的舞步一刻也不曾停下，叶月以自己的声线唱出时钟的滴答拟声令人感到怜爱。曲终之时，全员的掌声都献给了她。(光之巢自家的 seraph 他反而没参与作曲 OTL) tr5 的旋律则又变得扑朔迷离了起来，很有暗潮的风味，像是唱诗一般有着教堂的神圣，又带着悲怆的情感。tr6 这首纯乐可谓是给终曲做了一个铺垫，似乎在告诉大家，终焉即将来临。作为终曲的 tr7，有着不输一切的磅礴气势，一唱一和地交织歌唱着从古至今的历史，间奏还有作曲神馬譲亲自上阵呐喊希腊诸神的名字。其实这张专辑用到合唱的部分非常多，几乎每一首都有，大家也可以看 BK 欣赏一下不同的作词交织在一起演唱的那种融合感哦～

【Sugar Bonny】Spookids!
-スプーキッズ-

Mamyukka 这次 M3 因为搞大事去了，所以惯例的万圣节曲目则放到自家歌姬まめこ

的个人社团新碟之中～首先要称赞一
cover 画的非常棒，每一首歌还都有自
的角色形象。这张碟每一首的曲调都不
相同，尽管基本还是以萌系为主的歌
但まめこ的卖萌也是分成多种类型的，
是 tr4 和 tr5 就有着电波萌曲和日常
风格的区别，也有 tr6 这样比较少见
曲风格的卖萌歌曲。当然了，这张主
实还是万圣节系列，tr1 就是一首中规
的 Mamyukka 风万圣节曲目，不同于
中叶月那么黑的歌词，还是比较轻松
的 (然而说到黑系列的万圣节曲子，
Mamyukka 无人能出其右，详情 M3-3
作品 w)，同样风格的 tr7 有一点带有
明月的黑暗童话感，不过副歌又变成
真浪漫的旋律，这种反差萌也很有趣～
时专辑里最与众不同的则是 tr3，まめこ
御姐声线唯一一次在此出现，作曲也
黑暗，一只狩猎的孤独之狼，也大
这样帅气的感觉吧～最后跟大家强力
一下まめこ自攻自受一人分饰两个角
激萌歌曲 tr2『umpopoff』，看 BK 上
个可爱的小姐姐抱在一起，再看看“
我爱着你哦～我的全部就是你的全部”
样甜到腻的歌词，一下子就明白是一首
合曲目了。背景带着可爱笑声和各种音
配合扭扭捏捏的嗓音简直让人感觉
己也恋爱了一般啊～

[Mamyukka] 世界空想楽大条

上文提到 Mamyukka 这次搞事去了，那么搞了什么大事呢？这么多年以来他们所出的每一张单曲与专辑都有精心的设定、故事和人物，哪怕只是一首普通的歌曲也不例外。本次 Mamyukka 将他们多年以来的心血汇集成了一本 80 页的设定集，并且挑出十四首优秀的曲子，与一首新制作的单曲结合做了一张精选碟。对于了解他们的老听众来说这是必须要收集的重要资料，而新接触的同好们也可以通过这个来了解到他们一直以来的风格。从早期的黑暗童话，到笔者最初接触之时的阿拉伯风，幻想风，每年惯例的万圣节歌曲，偶尔也有甜到发腻的卖萌歌曲，发展到现在还成功地尝试了民族风，Mamyukka 这么多年走下来真的太不容易。也许他们的忠实粉丝并不多，也许他们也不是特别夺人眼球的大社，然而我会一直支持他们的作品，也希望现在正在看这篇文章的你能够领略他们天马行空的想象和各种各样的曲风。关于 Mamyukka 的详细介绍刊登在之前的 97 期二次元狂热上，有兴趣的话千万不要错过~

[753.×ABSOLUTE CASTAWAY] Cross bouquet

在镜中相见的两名少女，于月夜下的梦境去往了对方的世界，又无数次于梦境中相见，结下了极其深刻的羁绊，甚至已经不想再次醒来。或许有一日她们会分别，无法再见，然而直到最后一刻都会紧握对方的手，微笑着。一朵蔷薇，一朵山茶，依然会在本不属于它们的房间中静静绽放

从 M3-33 到 M3-35，霜月姐姐和中惠姐姐合作的『Another Flower』迎来了第三弹最终作，加上 M3-37 的『人工智能ランジェ』系列，今年霜月圆满地填上了两个坑真让人欣慰（喂）这张专辑分为两张盘，disc1 收录了前两作之中的所有曲子外加三首新曲，而 disc2 则是霜月与中惠互换唱对方作品的翻唱碟。新曲『Lost nostalgia』为中惠演唱，清新的曲调与温柔的少女声线，缓缓地随着摇曳的旋律，乘着提琴与笛声一同飞向梦的彼方，从中渗透出的悲伤，似乎打湿了睡梦中的眼睑。另一曲『 』是和风，由霜月演唱，轻拨琴弦所演奏出轻巧的弦乐，一步一步的节奏透露出无限的坚强，霜月的演唱之中似乎带有一种坚定的信念，“即使你所许下的誓言无法实现，我也依旧会坚强地生存下去”。笔者并不希望她们二人最终会南辕北辙，即使不在一个世界生活，即使梦醒后依旧孤身一人，再次相见的日子，也一定会在未来静静等候。

[うたのは] 新型アリス症候群

每次展会都会出现爱丽丝很忙系列，这一次出爱丽丝有关的是うたのは的小鸟游姐姐。

不过这张其实跟爱丽丝的故事没什么关系，而是在故事的世界观之中，有一个名为新型アリス症候群、在青少年之中蔓延的病症，对于大人来说这是一种“不可解，难以言喻”的情感和话语。其实大约就像是中二病一样的东西吧，这张专辑其实也有一些中二的味道在里面。主打歌出自 C87 为中惠姐姐写过『解谜爱丽丝』的塚越（也是此次叶月『ORGIA』中 tr2 的作曲），两首曲子在风格上几乎一致，都是十分快速激烈的曲子。“大概在塚越看来爱丽丝都是这样的？”--by 谢枫华。不过比起中惠那种不停前进寻求答案、女王范十足的感觉，这首『爱丽丝症候群』更像是沉醉在自己妄想中尽情游荡的一种快乐。副歌部分的和声是曲子的点睛之笔，一唱一和的搭配增添了鬼魅的色彩。然而说到鬼魅、夢喰（被笔者怀疑是甲斐马甲的某人），作曲的 tr3 则更胜一筹。酷似『ali pro』的黑暗旋律，与背景的造语快速地念白着颇有中二风格的歌词，就算是唯我独尊的女王，也有自己想要守护的人，就算是一朵绽放的花，也希望能被人折下保护。另外这张碟还请来了一向走钢琴治愈风的麻観りみゆ参与终曲的制作，小鸟游虚幻缥缈的歌声融入这琴音创造的仙境天堂，令人彻底迷醉其中。

[el ma Riu] Priestess Garden
～神々に捧げる巫女の詩編～

el ma Riu 这个团的作品我是第一次买，看了一下以往的作品，这次还是这个团一如既往的民族幻想风路线，而且集合了不同的宗教音乐风格来演绎一出女祭司们的乐园曲。tr1 的作品与东方红魔乡的 BGM『亡女』有些相似，开篇通透悠扬的和声带出了幻想神殿的安谧和神圣，宛如天主教堂里的格列高利圣咏。女祭司们十字合拢歌颂着慈祥的天父，祈祷着的神佑的到来。la lela fene lawelfene 造语的神秘更是加强了这份高贵典雅。tr2 是非常异域风情的一首，曲中供奉火龙的龙巫女们，高歌着颂唱着，自愿献出身体来换得新命运的调谐，宛如婆罗门教或者琐罗亚斯德教的燃火祀天的仪式般，崇高和敬畏的精神洋溢在乐符里。“天皇之尊体 / 在天原之彼 / 领天道而安泰盛世”，tr3 是正统的古式和风，正如古事记里的和歌一样，神社的巫女们挥动着纸扇，一顿一挫地起转演舞，暗念着“愿神光普照大地”。tr4 圣诞的钟声响起，传播福音的教堂里，天使的孩子们合唱着祝福的颂歌，全篇也就在这片安详柔和的舒扬中悄然闭幕。

[Ether]
闇堕精霊譚

民族幻想风社团 ether，这一次稍微让我们大家感受到前歌姬桜璃所在时期的 ryo 作曲风格，在民族风造语歌曲之中加入了不少摇滚的元素。故事的开端是人类与精灵之间的残酷战争，白发的精灵少女与黑发恶魔签订契约得到了力量，然而两人却背负上了沉重的罪孽，最终精灵少女也默默离世，只剩下恶魔少年独自一人。这张专辑所带的情感还是比较负面的，

哪怕是节奏激烈的曲子也同样会令人听出一丝[illegible]哀的绝望。比较推荐的曲子是疾走感满满的[illegible]与编曲十分清爽的 tr4 两首。tr2 歌名为『狂[illegible]之曲』，造语是其点睛之笔，前奏快速的歌唱[illegible]念咒，而伴唱的造语和声像是笼罩在城堡上空的黑云，主歌抒情的部分被其压抑着，而进入副歌之后，这篇黑云便急速降下音符的倾盆大雨，噼里啪啦地敲打着听众的内心。tr4『闇之篝火』是试听的时候唯一放出 full ver 的曲子，想必 ether 本身也是最推荐这首的吧。让人倍感开怀的轻松旋律，实则却在吟唱着这场战争的[illegible]和厮杀。"高空描绘着螺旋，而洒落的全都是绝望之剑"。精灵少女与恶魔少年也是不希望这样的纷争持续吧，若是两人能够就这样秘密[illegible]离开，过上幸福的生活多好，只可惜天不从二人之愿啊。

[Ather Garret] 屋根裏美術館 -West Wing-

屋根裏美術館系列这次是第一次接触，还有一张前作『East Wing』，很可惜被我疏忽漏掉了没买过，考虑以后把这张也补上。这是一名寂寞的少女在自家阁楼中的摆放了许多画作的故事，父母不在身边，孤身一人呆在宅邸之中寂寞的她，大概十分希望能够有人欣赏一下这里的每一张画吧。碟子里的每一首歌在 BK 上都对应着它们相应的画，只是总让人感觉每一首歌，每一张画里都透露出一丝悲伤，还有一些恐惧，哪怕是少数比较欢快的曲子也不例外最喜欢最推荐的果然还是 tr1 的『真夜中遊園地』，缓缓流出的，是那如同蔷薇一样的血色，诱人，却又觉得一旦触碰到，便会被淹没进这悲伤的华尔兹旋律之中，然而，却还是止不住自己坐上旋转木马，独自一人看着四周不变的景色。夜晚的游乐园，或许只有非人类的生物吧，不过一旦黎明来临，那些幻影般的东西便会消失，只是这一切都已经被深深印在脑海之中难以退却，已是一场永不终结的幻梦了。这个社团的 vocal 和作曲还是有提高空间的，有这样丰富的想象力的话，今后的作品一定能够更上一个层次，期待他们今后的进步。

[MISLIAR] 繚乱の華々と浮遊するファルファーラ

万千繁花，怒绽凋零，盛开而泣；愿集今宵，纷飞散去；迷蝶扑翅，如梦似幻；今宵痛饮，苦乐参半。

Asriel 解散之后，kokomi 重组了 MISLIAR 这个团之后卷土重来回到同音界，M3-38 发售的是他们的第二张专辑（前一张又很遗憾地被笔者错过了）。无论喜欢什么样的曲风，像是在宫廷中回旋舞蹈的华尔兹，颇具流行元素潇洒到爆炸的摇滚，深情歌唱的钢琴流行曲，又或是华丽缭乱的和风速度金属，都可以在这张万花筒般色彩各异的专辑中找到所爱。笔者在这次 M3-38 中最爱的歌曲便是这张专辑的主打歌——『繚乱のファルファーラ』(法语：蝴蝶之意)，清亮流畅的和风元素在其中四处流过，具有能够穿透一切强度噪音的 KOKOMI 尽情地释放着属于自己的歌唱能量，自在又逍遥，只是听歌都能想象到她神态超逸的模样。间奏的笛音伴随那缓慢深情的演唱，让沉醉的我们几乎要留下泪水。"是此，是彼，皆是虚幻之物；束缚着怨恨与无奈；于此，于彼，于这喧嚣的忧世；探寻那渺小的希望"。是啊，多少次轻易誓下的约定如鸿毛般飘忽，连今夜的相遇也是来自地狱的算计么？这样爆裂的节奏下唐突间出这句话语，让眼瞳的泪水夺眶而出，或许我们最期盼的美好往往处在彼方尽头。啊，之间那缭乱的苍蓝迷碟，展翅高飞，从不徘徊。▲

自深深处
在细节中
追寻夏日风物诗的
山阴道圣地巡礼之旅
滋贺大阪篇

带着茶香的“上低音号”

7 月 25 日是本次山阴道圣地巡礼之旅的最后一天，吉祥航空的班机预定将在晚上 20:40 起飞，逆推一下的话笔者必须在傍晚 18 点前离开住宿的旅馆前往关西国际机场，所以这一天的行程就变得格外紧凑。最后一天的两个目标是探开滋贺县的地图，然后再到大阪天神祭凑一凑热闹。作为两地的串联，中间会探访『吹响！上低音号』的圣地宇治市，还会途径京都动画的木幡工作室

位于京都市南面十几公里开外的宇治市笔者是第二次造访，2014 年时曾与家人一起游历过著名的平等院，当时『吹响！上低音号』还没有开拍，自然也谈不上有针对性的圣地巡礼宇治曾给笔者留下过美好的印象，这座人口 18 万的小城山清水秀，既有像平等院、宇治上神社这样值得特意前来一观的世界遗产级景点，又有享有很高知名度的土特产可以品尝，因为提到宇治很多人的第一反应就是抹茶，确切地说应该叫宇治茶，抹茶是茶粉冲泡之后的产物笔者曾看过日本传奇茶叶品牌“福寿园”的专题节目，大致知道宇治种茶的历史其实并不长在古代宇治曾是日本高级贵族修建别墅隐居的疗养地，像宇治最具号召力的招牌景点平等院的前身就是权倾朝野的摄政、三个天皇的外祖父藤原道长的别墅，道长死后被其子改建成象征极乐净土世界的佛寺平等院。镰仓时代的渡宋僧人荣西从我大宋带回了饮茶的文化，从此喝茶的习惯在日本逐渐普及开来，宇治也开辟茶园种茶但规模一直很小，后来所谓的宇治茶，由炒熟后冲泡的煎茶品种玉露，以及磨成茶粉再冲泡的抹茶两大类组成。但这两类茶的源头和最大产地都不在宇治，宇治茶的真正崛起是与福寿园的发展壮大密不可分的。福寿园创业于 1790 年，创始人叫福井伊右卫门，靠从分散

的宇治茶农处收购优质茶叶销往京都谋生。这种行脚商小规模零售的模式持续了 100 多年，其子孙直到 1952 年才在京都站开设了宇治茶的第一家直营门店，当时宇治茶在市场上还毫无名气可言。但在 50 多年后，世界最大的饮料生产商之一的三得利主动找上福寿园，借用其创始人伊右卫门的名字，于 2004 年开发出了瓶装和罐装的宇治绿茶饮料“伊右卫门”系列，一举打破了绿茶饮料巨头“伊藤园”的垄断地位，十年不到就做到了市场占有额第二，年销量近千亿日元规模的大品牌，也让全世界都知道了宇治茶的名字。如今走在宇治的街头到处都能闻到炒茶的香气，虽然碳酸派的笔者并不饮茶，却也忍不住驻足停留，买上一碗宇治金时刨冰来解馋，艳阳高照下在挂着“冰”字布幡的小店门口坐下来，吃上一口透心凉的刨冰，不觉得很有夏日风物诗的感觉？

有一个心理学名词叫“共感觉”，指的是视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉即使在没有被触发到的情况下，也能通过共同作用在脑中营造出一种整体的感觉。如果来过宇治，闻过茶香，尝过甜中带苦，冰凉可口的刨冰，再去看『吹响！上低音号』的画面，总觉得就连音乐也带上了宇治茶的香气，尝起来一定略带苦味，令人精神一爽。所以切莫吝惜一点点钱财，喜欢一部作品的话请务必到它的拍摄地走一走。说回动画本身，『吹响！上低音号』的圣地巡礼笔者其实已经在『百合的号声响彻宇治川畔』一文里详细介绍过了，有兴趣的读者朋友可以再去翻一翻。宇治川两岸分布着平等院、县神社、宇治神社、宇治上神社等一些景点，花一两个小时沿着河畔走一走是个不错的选择，如果还有体力的话可以爬到大吉山上的展望台去一探究竟。这次动画二季开播是在笔者结束旅行的几

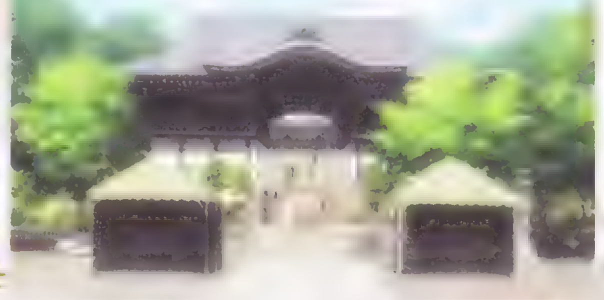
个月后，总体而言并没有追加太多的新取景地，所以没有去过宇治的朋友仍可以按照笔者推荐的路线来巡礼。而笔者此次再访宇治部分原因是京阿尼与京阪电车合搞了一次『吹响！上低音号』车站章接力活动，但来到实地一看印章大小只有拇指一般，图案只是简单的假名字母，而且官方贴出布告通知一次集齐4个印章后可以兑换的10000个礼品文件夹早已告罄，粉丝们的热情有点出乎笔者意料，虽然并不是冲着奖品而来的但毕竟有点小失望。于是按照既定计划，游览了上次因为大修而错过的宇治上神社，以及当地著名禅寺万福寺后，便继续北上前往伏见的藤森神社。

一提到伏见，想当然就是前一天晚上刚刚造访过的伏见稻荷大社，而藤森神社的名气虽然远不如伏见稻荷，最近两年倒也因为『刀剑乱舞』的大肆炒作而逐渐为国人所知，笔者也不失时机地在『谁说『刀剑乱舞』没有圣地巡礼？』一文里做了详细介绍，但当时因为档期关系笔者并没有第一时间对与『刀剑』相关的寺社做一番巡礼（事实上截止目前笔者还没有到访过栗田神社）。尽管知道藤森神社以6月盛放的紫阳花闻名，但不巧笔者到访的7月下旬紫阳花刚过花季，笔者在松江的紫阳花寺月照寺就已经见识过花季一过后残花遍地的落寞程度，就好像吃到了不甚可口的反季节瓜果，总觉得不是滋味，所以匆匆浏览后就赶往下一个目的地，居然忘了请一张限定版"鹤丸国永"的御朱印。后来11月末笔者再访藤森神社，连同新上架的精美御朱印帐一同入手，而且时值『刀剑乱舞 花丸』开播，也算没有白来第二趟。加上建勋神社和9月时拜访过的丰国神社和尼崎的本兴寺，京都四社里就只剩栗田神社有待下次补漏了。

有待发掘的滋贺县与自冷路线的近江神宫

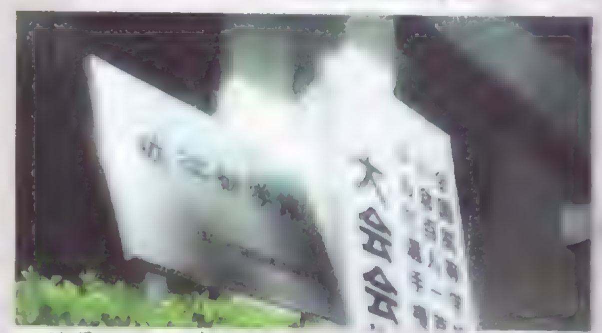
离开宇治后，需要搭乘JR奈良线一路向北到京都站换乘东去的列车前往滋贺，笔者必须在中午前赶到下一个目的地。

谈到滋贺县，其实曾经将其作为取景地的著名动画作品并不少，像京阿尼当年的人气王者『轻音少女』、后来的话题作『中二病也要谈恋爱』、大热的少女漫改编竞技题材动画『歌牌情缘』等，很多入门级的圣地巡礼爱好者都知道『轻音少女』的第一圣地丰乡小学，笔者当然也不厌其烦地屡次介绍过这些作品的圣地。不过说到底，国人对于滋贺县的了解却仍然停留在比较低的水平上（其实日本人也好不到哪里去，『歌牌情缘』第二季声优现场活动中6个主役竟然有4个人写错了"滋贺"两个汉字，耻笑.JPG），至少与相邻的京都比起来，滋贺给人的感觉还十分陌生，所以尽可能地探索滋贺县的地图也是笔者本次旅行的重要目的之一，尽管滋贺县所属的近江国已经脱离了山阴道的范畴。



▲近江神宫的拜殿

滋贺县位于京都府的东面，环抱着日本最大的内陆湖琵琶湖，其现在的地域与古代的近



▲附属于近江神宫的近江劝学馆是竞技歌牌运动的"甲子园"

▲近江劝学馆内部举办比赛时的情形

▲动画里主角们参拜近江神宫的镜头，不过鉴于神宫供奉的对象，国人到访近江神宫并没有要参拜的必要

江国几乎完全一致，也简称江州。滋贺县140万的总人口排在全日本中游位置，当然跟笔者之前刚刚游历过的鸟取和岛根相比算得上人口稠密地区了。不过滋贺县并没有一个核心的大城市，最大城市大津市的人口也才30万出头且相当分散。滋贺县人口规模中等，其相应的交通和基础设施也都处于中等水平，JR铁道有两条重要动脉干线分别沿琵琶湖两岸向北延伸，西面的湖西线从京都站始发沿琵琶湖西岸奔驰，直至日本海边的敦贺市，东面是贯穿东西的东海道本线，经京都、大津、米原通往名古屋，在京都与东京之间快速移动的话就是坐东海道新干线在这条线路上跑。铁道在米原站一分为二，向北的北陆本线在敦贺与湖西线汇合，再往北的话就是福井、石川、富山这北陆三县了——可以说滋贺县是扼守东西南北重要交通干道的门户，尤其是在古代，从东国和北陆进出京都一般都要通过连接京都与近江之间的逢坂关，现在这里已经打通了隧道，可以通行东海道本线和名神高速公路。在过去，翻山越岭并非易事，而且在主要靠水运的古代，北陆的物产和鱼获都要通过琵琶湖在大津上岸，再通过陆路运进京都。近江离京都如此之近，重要性如此之高，以致于历史上曾有三位天皇将行宫设在大津，统辖近江国的国司不是皇族就是朝廷近臣。历史上数次决定国家命运的大战都发生在近江国境内，1184年后来在历史上首开幕府统治先河的源赖朝派弟弟源范赖在栗津之战中击败了同族的英雄豪杰木曾义仲（源义仲），奠定了霸主地位；1568年雄心勃勃的织田信长在观音寺城合战中横扫六角氏，拿到了通往京都的钥匙，两年后遭到妹夫浅野长政背叛的信长又在姐川合战中成功逃出升天；1571年卷土重来的织田信长剿灭了几百年来长期盘踞在比叡山的僧兵势力，并因为焚烧佛教圣地比叡山而博得了"佛敌""第六天魔王"等称号；1583年，时代因为信长的突然离世而风云突变，在决定天下归属的一战中，羽柴秀吉（后来的丰臣秀吉）在贱岳挫败了织田家派系中曾经实力最雄厚的柴田胜家集团，而秀吉发迹的长滨城就在琵琶湖东岸；1600年时代再次走到了十字路口，秀吉死后天下一分为东西两方，誓要为丰臣家而战的石田三成离开了他在近江佐和山城的封地，高举写着"大一大万大吉"醒目家纹的军旗踏上了关原之战的征途。

拥有悠久历史的滋贺县绝对不乏一些著名的历史古迹和观光胜地，比如之前提到的佛教圣地比叡山，位列京都的世界文化遗产项目当中。比叡山脚下的日吉大社是日本山王（猴子）信仰的大本营，全国2000多所日吉·日枝·山王神社的总本社。由德川四天王之一的井伊直政的子孙修筑的彦根城是极少数从江户时代一直保存至今的"原装货"，日本国宝级景点。此外还有三井寺、石山寺、宝严寺三座具有代表性的千年古刹，位列西国三十三所之内，后者是最早也最有影响力的佛教圣地巡礼路线，囊括了关西地区三十三座信奉观音菩萨的古寺，虔诚的信徒一生中至少要完成一次满愿巡礼——如笔者在前面几篇里介绍的那样，既有人不远千里前往出云大社参拜，也有人徒步几千公里巡礼西国三十三所，而且后者的影响力比参拜出云大社和伊势神宫还要大。笔者这次选择的目标是新晋的动漫圣地近江神宫以及曾经在『源氏物语』、『枕草子』等多部日本古典名著里登场过的石山寺。理由很简单，规模宏大的比叡山寺院群与山脚下占地巨大的日吉大社都需要至少一整天观光时间，三井寺的规模也很大，而其他的古刹名社、动漫圣地（比如丰乡小学）要么交通不便，要么距离太远，权衡之下只有石山寺和近江神宫两处比较适合用半天来完成巡礼。

▲JR大津京站，在此换乘京阪电车前往近江神宫

在京都站坐上东行的湖西线列车到大津京站，步行到皇子山站换乘京阪电铁石山坂本线往北一站即可抵达近江神宫前站。把近江神宫列入此次巡礼的目的完全是因为一部『歌牌情缘』，无论是在漫画里还是现实中，竞技歌留多运动每年1月和7月的全国总决赛都把场地设在近江神宫举行，要说渊源嘛其实还挺微妙

至于竞技歌留多全国大赛一定要把场地设在江神宫劝学馆的理由自然也与这位天智天皇关，因为『小仓百人一首』的第一首和歌相就是由天智天皇所做，内容是这样的“秋来野上，且宿陋茅庵。夜半湿衣袖，滴滴冷露沾”（摘自刘德润编著的『小仓百人一首——日本典和歌赏析』）在动画里深爱古典文学的大江曾为女主千早讲解过这首和歌的来历，如果家有仔细看剧情的话应该会有所了解

之前所说的竞技歌留多全国大赛实际上为“全国高中小仓百人一首歌留多选手权大会”也就是全国高中的团体赛和个人赛，以及一一五番决胜的“名人·女王战”，后者的举办间是每年1月，而前者则是在每年7月下换句话说笔者这次来的正是时候。根据『情缘』的设定，三位主角中的两位绫濑千早真岛太一居住在东京都府中市，并就读于当的学校瑞泽高中，后来两人在高中创办“竞歌留多部”开始参加全国大赛的团队战和个战。而在现实中，竞技歌留多全国大赛创1979年，来自静冈县的高中一直以来都在大中拥有统治性的地位，其中从第一届大赛连续10年称霸的富士高中历史上共拿下冠军，另有4所静冈县的高中都有过两次的夺冠经历。但打破这种静冈人独霸局面是一所来自东京都的高中晓星高中，这所

▲近江神宫参道台阶和朱红色的楼门，此标志性镜头出现在『歌牌情缘』OP的最开头

近江神宫并不是一座拥有悠久历史的古老神社，实际上这座占地巨大的宏伟神宫建成于1940年，距今不过70多年的历史。近江神宫是国家神道的产物，为了纪念所谓的皇纪2600年而特别建造，供奉的神明是天智天皇。这个皇纪2600年的纪念活动也是国家神道的产物之一，其本质就是在世界公认的历法之外创造出一种新的历法，从第一代天皇神武天皇继位的年份，亦即神话时代开始算起，到西元1940年时国祚正好2600年，话虽如此但实际上2600年前的日本人还停留在原始的石器时代和氏族社会。时值军国主义统治日本的最高潮，自然要大搞庆祝活动无限抬高昭和天皇的身价，一再强调“日本乃神国，皇统万世一系”的忠君爱国思想。昭和天皇的祖父明治天皇在位期间建造了气势恢宏的橿原神宫以纪念神武天皇，昭和自然不遑多让，把历史上曾经发起大化革新运动的天智天皇抬出来，为其建造了近江神宫，之所以选择建在滋贺县是因为笔者之前提到过的三个把行宫搬到近江国大津京的天皇里就是天智天皇首开的先河。近江神宫建造在琵琶湖西岸大津市靠近比良山脉的一座小山包上，并将整座山包都开辟为神域，不仅有着漫长的参道和巨大的社殿，还专门建造了一座大型钟表博物馆，收藏了来自世界各地的2300多件钟表，因为据传天智天皇命人制造了日本历史上第一座计时工具，故有钟表博物馆这么一出。

▲因嶙峋巨石而得名的石山寺，时值炎炎夏季，多宝塔两旁辉映的枫叶还都是一片青翠

▲近江劝学馆建筑物正面

教会学校自2008年起至今已实现9连霸，让人大跌眼镜，你很难想象选手们是如何一边在心中默念上帝一边噼里啪啦地扫飞歌牌，比赛结束后再跟对手道一声“贵安”。当然撇开学校性质不谈，末次由纪把漫画的舞台放在一所东京的高中里显然有其自己的考量，原作中瑞泽高中全国大赛决赛上对战的就是来自静冈的富士崎高中（与曾经的霸主富士高中一字之差）。

不过漫画的设定也有与现实中明显不同的地位，竞技歌留多历史上首位永世名人正木一郎出自东京府中白妙会，正是漫画里主人公们所属的府中白波会的原型。不过原作中绵谷新的祖父绵谷永世名人在80年代实现过7连霸，而事实上当时连霸的名人都出自东京。历史上连霸时间最长的名人是在1999-2012年间豪取14连霸的西乡直树永世名人，出自东京早稻田大学，或许就是漫画里现任名人周防久志的原型（周防出自东大）。而长期给东京的这些名人当背景板的挑战者里倒是屡屡出现福井歌留多协会渚会的名字，这可能是末次把绵谷新的老家设定在福井县的主要原因（绵谷新所属的福井南云会的原型就是渚会）。值得一提的是本年度的名人头衔终于被出自福井渚会的川崎文义选手摘得，实现了零的突破，不知是否会对末次漫画创作的思路产生什么影响。

在无人值守的小站近江神宫前下车，往北穿过一片居民区就能看到神宫那巨大的鸟居，走过一条在落叶林中开辟而出的长长的参道就是楼门前的台阶，也是『歌牌情缘』OP标志性镜头的取景地。事实上动画对整座近江神宫的建筑物并没有太多刻画，镜头最多的就是台阶和红色楼门，毕竟比赛是在神宫一侧的劝学馆里举行，室内场景占到了这部动画的绝大部分。贵为官币大社（日本神道教中社格最高的神社，由中央政府出资进行祭祀活动，二战后社格制度被美国鬼畜废止）的近江神宫也没有太把『歌牌情缘』的取景当回事，透射出一种高冷的感觉，并没有摆出常见的诸如立绘、海报之类的宣传道具。倒是授予所里有『歌牌情缘』的抽签，但笔者怕被巫女姐姐一眼看破是个死宅所以没有抽。说到竞技歌留多的全国大赛，与开放式的预赛不同的是，决赛的场地是封闭的，不相干的人无法进入劝学馆内部观战，笔者也无意去强凑这个热闹。但据说一般人可以凭事先领取的票子进劝学馆看名人·女王战的NHK直播，B站上也有今年女王战的视频，两连霸的现任女王坪田翼的颜值还是挺高的，有兴趣的话可以一观。在关西几个与『歌牌情缘』相关的圣地，总体感觉一种冷淡的态度，比如笔者两次造访两次吃到闭门羹的岚山时雨殿，还有不太有圣地气氛的近江神宫。热情很足的只有京阪电车，比较贴心地把电车妆点成『歌牌情缘』和『吹响！上低音号』两种样式，让人多少有一点在圣地巡礼的感觉。相比之下远在百公里之外的福井人对待『歌牌情缘』的亲切程度实在教人大吃一惊。

▲芦原温泉站外更大的动画宣传看板

番外篇：“歌留多王国”的歌牌情缘

11月末笔者一鼓作气游览了北陆三县，第一站就是福井县。从大阪和京都前往福井只能选择速度最快的特急列车“超级雷鸟号”，单程都不会少于一个半小时。尽管福井人多年来不懈努力大声疾呼，但把北陆新干线通到福井乃

▲行驶在芦原温泉的京福巴士『歌牌情缘』痛车

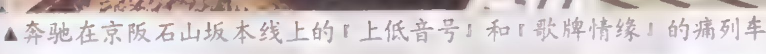
至敦贺的计划似乎并没有实质性进展，福井县的观光业因此也受到不小的影响，毕竟无论从大阪还是东京前往福井都免不了换几趟车的麻烦。福井县原本以自杀胜地东寻坊和恐龙博物馆而出名，提到动漫圣地巡礼并不会联想到福井这个地方，福井的知名度是比滋贺还要小得多的偏僻乡下（其实为数不少的日本人认为除了东京大阪京都名古屋之外的其他地方都算乡下）。不过近两年因为两部作品的出现确实大大推动了福井县在圣地巡礼圈中的知名度，一部是 P.A 并不算很成功的原创动画『玻璃之唇』，笔者这次终于到访取景地三国町，日后有机会再详细介绍；另一部就是『歌牌情缘』了。

福井县自称为“歌留多王国”（一如他们自称是“恐龙王国”），据说以普及情况和选手数量而言在日本国内都是数一数二的，末次由纪把主人公之一的绵谷新设定为福井人应该并不是一个偶然。之前也提到了福井渚会，虽然常年在名人战和女王战里充当背景板，男女优胜都各只拿到过一次，但作为全国大赛几十年以来的常客，福井人还是有理由感到自豪的。一部『歌牌情缘』的出现可以说是对福井人多年来对竞技歌留多事业大力支持的一种小小回报。

浅香守生的团队实际上只到福井县和更北面的石川县各取景了一次，换言之主角绵谷新虽然是如假包换的福井人，可福井老家的戏份几乎聊胜于无。尽管如此，福井人还是张开双臂欢迎这位虚拟的二次元人物为他的家乡代言。动画里千早和太一前往福井看望新的剧情出现在第一季第 5 话，可以留心观察两人的行程，是从东京搭乘新干线到米原，再换乘特急列“白鹭号”经北陆本线抵达福井县的芦原温泉下车，这是一条最快最便宜的路线，话虽如单程也需要花费 3 小时 40 分钟，车资 144日元，往返的话轻松超过一个高中生一个月零花钱额度，所以千早要问姐姐借钱才能出行作为一般游客如果要在东京在福井之间移动一般都会选择购买最大路货的 JR PASS 七日（售价 29000 多日元，打一个来回实际上就差多值回票价），或者也可以购买今年新推出的陆拱形铁路周游券，7 日票售价 24000 日元虽然不能乘坐东海道新干线，但北陆新干线福井大约只多出 10 分钟而已，有机会的话笔会在后面几期的圣地巡礼中对集中北陆地区乘车券做详细介绍。动画镜头分别拍到了米

和芦原温泉的站台，也拍到了“白鹭号”的车身，所以巡礼起来有迹可循。根据后来的剧情介绍，新在芦原温泉站前的一家“胜义书店”里打工，在现实中则是一家时髦的连锁饰品店。关于福井县的镜头满打满算其实就这么几个而已

芦原温泉是北陆线上特急列车“白鹭号”和“超级雷鸟号”都会停靠的一个大站，北陆一带温泉街林立，『花开伊吕波』里的那个汤涌温泉论知名度根本就排不上号，由此可见一斑福井站之后的大站就是芦原温泉，再往北就进入石川县境内。芦原温泉站距离东寻坊、丸冈城、永平寺这福井三大招牌景点的距离相当，所以也是一个大型的巴士枢纽站，而且真正的芦原温泉街距离车站还有颇长的一段距离，温泉旅馆一般都会派专车到车站接送汤客，车站周边可谓车来人往，相当热闹，有一家时髦的饰品店存在并不奇怪，倒是因为店堂内部不便于拍摄，对于巡礼者们而言最好适可而止。其实芦原温泉站为了给动画造势也动足了脑筋，例如在站台一侧设置了巨大的动画看板，上面写着“欢迎来到芦原市，『歌牌情缘』绵谷新的出身地”，感觉新不愧是福井人们的亲儿子。更夸张的是在站外还立着一块更大的广告看板，


▲奔驰在京阪石山坂本线上的『上低音号』和『歌牌情缘』的痛列车

▲JR米原站新干线站台

上面与时俱进的把第二季里登场的瑞泽高中歌留多部全部8位成员都画了上去。这两块看板笔者是头一次，也只有在福井才看到过，可算是福井人的一片良苦用心。当然福井人对『歌牌情缘』的支持还不仅如此，行驶在福井县的主要巴士公司京福巴士有相当多的车辆都做了『歌牌情缘』的涂装，不光车体四周有贴纸，就连车内的座椅靠背上都仔细贴上了每个角色的详细介绍，虽然车内报站没有换成声优的版本有点小遗憾（细谷用福井腔报站会不会给乘客带来困扰23333），但不得不承认福井人民在支持圣地巡礼事业上确实做得非常到位！后来笔者游历三国町时也到处能看到『玻璃之唇』的海报，尽管这部动画口碑奇差，而且热度已经过去整整两年之久。顺带一提，现实中听到的福井方言语调诡异程度较之动画里的更甚，跟关西腔完全不是一个感觉，听得笔者一头雾水倒不是笔者批评细谷佳正的演技，方言这回事要模仿得十成像确实太难做到。

宅庐山寺，对『源氏物语』的小小文学
已接近圆满。不过因为篇幅关系石山寺
文学散步只能点到为止了。

离开石山寺后坐京阪石山线到石山站
JR 东海道本线，经大津、京都返回大阪，
后步行至北新地站再换乘东西线到大阪天
一路上略显折腾，但出于穷游的宗旨车资
能省则省 到了大阪天满宫楼门前已是下午
天神祭的游行早就开始了。

大阪天神祭与京都祇园祭、东京神田
称“日本三大祭”，这三大祭有一个共同特
是都是由一座神社发起的。祇园祭出自八
社，神田祭的主办是因为一部『LoveLive』
在国际上名声大噪的神田明神，而天神祭
头便是大阪天满宫。天神社・天满宫都属
神信仰”的神社，祭祀的神明是学问之
道真，在介绍北野天满宫时笔者已经多次
过这种信仰的由来和背景。天神信仰在全
范围内传播很广泛，几乎所有城市里都有
社・天满宫，其中九州福冈的太宰府天满
京都的北野天满宫和大阪天满宫并称为
三天神”，大阪天满宫的地位和人气可见一
不过毕竟是委身于人口稠密的商业之都大
大阪天满宫的占地倒是远没有笔者想象中
大，里里外外走一遍用不了 20 分钟。当然
神社和神田明神的占地也都不大，可见神
人气不完全靠规模来决定的，像橿原神宫、
江神宫这类国家营造的巨型神社固然气势
却显得高高在上，不怎么接地气。反而是
平民信仰的八坂神社、神田明神、大阪天
日日门庭若市，氏子（受神社庇佑的百姓
以十万计，所以办起祭祀活动来才有一呼
的场面。

日本三大祭里，历史最悠久、持续时
长、排场也最大的无疑是祇园祭，笔者在
中已经花了不少篇幅介绍。历史和持续时

▲芦原温泉站前绵谷新打工的那家书店的原型

水陆空全制霸！浮夸的大阪天神祭

因为行文需要中间插入了一段福井之行的见闻，其实在近江神宫的游历时间还不到一小时，之后笔者便重新搭乘京阪石山坂本线一路南行至终点站石山寺站，徒步 15 分钟左右便是立寺 1200 多年的古刹石山寺。石山寺的硅灰石巨岩和多宝塔非常有名，嶙峋的硅灰石是天然形成的地质现象，亦是“石山寺”名称的由来 日本三塔之一的多宝塔建造在巨岩之上，周围由茂盛的枫叶掩映，到了深秋时节想必会美不胜收。石山寺妙不可言的环境曾吸引紫式部前来常住，并在此潜心创作了日本古典文化中的鸿篇巨制『源氏物语』，所以每年来此凭吊紫式部的文学爱好者非常多，算上『源氏物语』舞台之一的宇治市和笔者后来拜访过的紫式部故

▲换乘特急列车“白鹭号”前往福井县

晚的是神田祭，是在江户开府以后才兴起，如今固定在每年5月15日那一天里举行。大阪天神祭则夹在当中，其历史据说可以追溯到天满宫刚建成后不久的10世纪中期，算起来也有千年以上的历史了。名义上天神祭的准备工作从每年6月下旬就开始了，不过实际上的祭典活动要从7月24日的宵宫算起，真正的高潮戏肉都在7月24、25日这两天里。天神祭有别于另两大祭的一个重要特征就是非常依赖“水”。不同于祇园祭和神田祭全程都由山车和神轿的巡游组成，天神祭在25日本宫当天下午15:30从天满宫出发开始神轿和山车游行，游行路线绕大阪天满宫周围的主要干道一周（目的是要经过每个氏子区，让氏子们参与游行），全程约4公里，队伍阵仗也多达3000人，但游行的最终目的地并不是回到天满宫，而是在天神桥下一个指定的地点把神轿移交给停泊在大川上名为“どんどこ船”的类似龙舟的小船，船队要朔大川而上，划行相当长的一段距离继续水上巡游。这么做的目的其实是，夜幕降临以后，在大川两岸的造币局一带和毛马樱之宫公园会举办盛大的花火大会，氏子们将绚烂的花火献给天神，并确保天神能在河面上的“特等席”观赏夜空中的绮丽烟花。又是下地又是入水又是上天的，简直水陆空全制霸，能想出这种浮夸做法的也只有大阪人了吧！

夏夜里的花火大会固然是夏日风物诗的最高享受之一，但本次行程的设置并不允许笔者有闲情逸致能看完烟花再上路，事实上因为白天的诸多耽搁，抵达天满宫时游行的队伍已经走出去老远了，既然没办法像之前观礼祇园祭一样在合适的位置守株待兔，即便跟在游行队伍屁股后面追也是徒劳，因为有交通管制，看热闹的人都拥挤在道路两旁，想要在人群中快速移动那是痴人说梦。但笔者又等不到队伍兜完一个大圈子后在18点左右回到天神桥附近，结果就陷入了进退维谷的境地，最后不得不放弃观礼悻悻然踏上归途。

但让笔者懊恼不已的还在后面，当晚吉祥的航班竟因为不明原因足足误点了近三小时！如果多出这三小时功夫的话就一定能看到神轿从陆上转移到船上的精彩过程，5000发的豪华花火大会也至少能看个开头再走。但这世上并没有未卜先知这么一说。有时候遗憾也是旅行重要的组成部分，正因为有遗憾才会让再次踏上旅途的冲动变得更强烈，这也为笔者之后9月和11月两度再赴关西埋下了伏笔。

洋洋洒洒数万字篇幅的『追寻夏日风物诗的山阴道圣地巡礼之旅』至此终于落下帷幕，开启旅行时乃是盛夏时节，搁笔时不觉间已入初冬，半年光阴便是如此匆匆而逝。下期笔者将送上横跨岐阜和东京两地的『你的名字』最速圣地巡礼报告。最后用『小仓百人一首』里清原深养父的作品来压卷吧。▲

夏夜匆匆尽，依稀露曙天，
云中留晓月，恋恋不思还。

▲人头攒动的大阪天满宫

在花海的世界中呼唤幸福

『枯れない世界と終わる花』

Call of happiness in the world of flowers

——不朽的世界与终结的花朵

游戏赏析

■文/湿帝 ■责编/如月千华，稗田 ■美编/塔里

INFO

游戏名：枯れない世界と終わる花
中文暂译：不朽的世界与终结的花朵
公司：SWEET&TEA
原画：あめとゆき
剧本：雪仁
音乐：水城新人
发售日：2016年11月25日

故事 Story

带着某个目的，名为修的青年和名为莲的少女来到被花丛包围的小镇上，并“巧合”地认识了在咖啡馆“Famille”工作的三姐妹——热爱读书，性格豪爽的大姐琴世；老是一副迷迷糊糊不可靠的样子，但对待别人很温柔的咖啡店店主兼二姐春；总是保持着一副笑脸，活泼又喜欢捉弄他人的三妹雪奈。由于身无分文，修与莲只能被迫在野外露宿，两人的悲惨遭遇被春看在眼里后来，两人在春的帮助下，得到在咖啡店打工的机会并暂时获得居住的场所

尽管修和莲与三姐妹在咖啡店的打工生活很有趣，但修始终不忘自己的真正目的。在莲的提醒下，察觉到“那个时刻”即将来临的修来到郊外的一个破旧教会。毫无生气的建筑，布满尘埃的房间，除此之外的地方与过去毫无区别。在教会隐藏的暗室中，对着早已失去生命的“她”的遗骸，修静静地诉说自己的决意——

“我以‘那个名字’发誓，绝对会代替你好好完成那个约定的 ”

在美丽花海的围绕中，在高耸的大树下，春与修互相静静地对峙着 对于春她们的真正身份，以及她们所背负的使命和命运，修早已一清二楚，但他还是选择决定亲眼去目睹那个瞬间。随后，一名小女孩出现在春的面前，修看到了身为“天使”的春拥抱着她，并将她变成花朵。为了维持世界的存续，需要有人定期成为祭品作出牺牲，这是世界的“规定”。因此，被选择成为祭品的人，即使有怨言、有不舍，也只能默默地接受这份命运。而“天使”正是将祭品献给世界的“执行者”

露出寂寞笑容的春表示为了完成自己的使命，即使牺牲他人的生命也是无可奈何的事情即使不被理解，即使不被原谅，但自己为了自己的目的，必须生存下去，必须维持世界的存续春向修说出了自己的选择和决意，而修也作出了自己的回应——

“即使如此，我也祈求着这种世界的终结。”

即使被修知道了自己的秘密，但春等人却依然是一副毫不在意的样子。一如既往的打工生活，一如既往的欢乐日常，然而这份安宁又能持续多久呢？而莲也开始提醒修关于琴世的时间所剩无几的事情。望着窗外的月亮，修慢慢回忆起关于琴世的事情……过去，在残旧的教会中，春与明人这两名孤儿和修组成“家族”一起生活某一天，这个“家族”迎来琴世这个新成员。当时的琴世将自己的内心封闭，不愿与他人交流在众人的努力下，琴世终于慢慢向他人敞开心灵，而年长的琴世也成为“家族”三名孩子中的“大姐”。在一次偶尔的机会，明人外出寻找琴世时，却意外发现琴世在孤独地哭泣。在明人的追问下，琴世道出内心的不安：过去，琴世的父母如同人间蒸发般消失了，孤身一人的琴世被修所收养。在新的“家族”中，尽管生活过得很清贫，但琴世已经感到很幸福，只是过去的阴影依然缠绕着琴世的内心。现在的幸福，到底能够持续到什么时候呢？现在的幸福，会不会突然又再一次消失呢？面对忐忑不安的琴世，明人向她承诺定会好好保护自己的“大姐”。视点回到现在

修与琴世在闲聊中提到某部小说的读后感时，他意外地察觉到一丝不协调感。随后在琴世的牵线下，修认识了小说的作者兼琴世的好友——麻耶。修将自己的疑惑告知麻耶，并从麻耶的叙述中得出答案——麻耶所写的小说基本都以悲恋物为主，然而唯独琴世说出了与他人截然不同的感想。在那之后，两人成为好友，麻耶每次都会把写好的新作品给琴世阅读并听取她的感想，但琴世一直以来的阅读感想中都不会出现“悲伤”等相近意思的字眼。

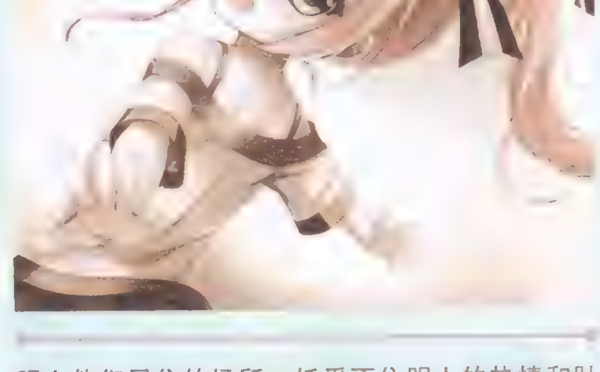
曾经是人类的春、琴世、雪奈三人因为“某个原因”而变成天使，作为变成天使的代价，她们都有着各自不同的“欠缺之物”，而琴世失去的正是名为“悲伤”的感情。而且，天使本身的力量也会对天使产生反噬作用，特别是天使在履行使命的时候，力量的解放对她们自身的精神和肉体的伤害会更大，最终将导致天使的灭亡，而修的目的正是为了阻止琴世她们的灭亡。修虽然拥有让天使变回人类的办法，但条件是必须要帮助她们找回“欠缺之物”。在麻耶的协助下，修为了让琴世取回“悲伤”的感情而行动，但多次的行动并没有取得太大的成果。

随着时间的步步紧逼，琴世的身体已经接近大限，麻耶也被选定成为下一个“祭品”。在所剩无几的时间里，麻耶继续努力完成自己人生最后的一部作品。对麻耶而言，这既是自己曾经存在于世的证明，也是为挚友而书写的最后希望。在麻耶预定被献祭的那一天早上，她终于完成最后的这部作品，并将接下来的一切托付给修。晚上，在进行献祭的场所，麻耶安静地等待琴世和修的到来，麻耶微笑着把作品交到琴世的手上。在这部作品中，主角从小就失去悲伤的感情，而女主角则为了让主角变回常人而不断努力，在故事的尾声，女主角为了让主角真正理解“为自己而努力生存”的意义，她选择了自我牺牲。而在作品的最后一页，上面却没有任何的文字。麻耶在自己即使消失的时刻，将自己的用意告诉给琴世——

“请琴世用自己的话语给这个故事作最后的收尾吧。”

望着已经变成花朵的麻耶，琴世终于无法忍耐内心的痛苦而放声大哭。修拥抱着寻回“悲伤”的琴世，并在莲的帮助下成功将琴世的“天使之力”转移到自己的身上。最终，琴世变回正常的人类，而“天使之力”对修身体的腐蚀比他想象的还要快。在莲的帮助下，修才勉强支撑自己的身体。尽管身体承受的痛苦远超修的想象，但一想到剩下的两人也遭到这种痛苦的折磨，更坚定了修要拯救其余两人的信念。而修也慢慢回想起过去有关雪奈的事情……

过去，雪奈被自己的母亲抛弃，成为孤儿的她从此以盗窃为生，并且将自己的内心封闭，认为所有人都不值得信任。但在与明人他们接触后，雪奈感觉到自己的信条受到冲击。后来，雪奈在某个教会打算寻找值钱的物品的时候，却被突然出现的明人吓了一跳，此时她才知道这里是



明人他们居住的场所。抵受不住明人的热情和肚子的鸣叫，雪奈勉强留下来寄宿一晚。雪奈本打算趁夜深人静的时候偷偷离开，但被修所察觉。雪奈最终被修的规劝和明人对“家族”的信任所触动，决定再一次尝试去相信他人。就这样，年

幼的雪奈也成为“家族”的一员，并成为大家的“妹妹”。

在解决琴世的问题后，修把下一个目标定为雪奈，可是经过数天的观察，莲和修依然找不到关于她的“欠缺之物”的线索。一次偶然的机会，修陪同雪奈出外购物，被雪奈带到一座公寓的某个家中，在那里居住的是一位行动不便的妇人——灯里。灯里向修解释自己与雪奈的关系——灯里的隔壁就是雪奈现在居住的地方。雪奈搬家到这里的时候，刚好认识了灯里。由于灯里因腿部问题导致行动不便，身为邻居的雪奈偶尔会过来帮她处理一些繁琐的事。在回去咖啡店的路上，明人与雪奈聊起了关于灯的事情。修表

到自己感觉雪奈和灯里的关系就像母女一样时，雪奈的脸上突然闪现一丝不愉快的表情。而当修疑惑行动不便的灯里为什么却是独居的时候，雪奈却以轻松的语气说出了残酷的答案——

“因为灯里的女儿，就是被我亲手变成花的。”

即使修早已清楚雪奈她们作为天使的“使命”，但他的大脑也一时难以理解这个回答。而更令修感到恐惧的是，眼前的雪奈的脸上却依然是一如既往的笑脸。从雪奈的话语中，修终于察觉到真实——与春和琴世不同，雪奈早已放弃对自己使命的思考。对她而言，为了世界的存续而必须牺牲其他人的生命是理所当然的事情。即使将灯里的女儿拿来献祭，对雪奈来说也只是无可奈可的事情，因为这些都是早就被注定好的命运，不会感到悲伤，也不会感到痛苦。

后来，修偶然撞见了灯里，灯里虽然早已有所察觉有关她女儿和雪奈的事情，但她并不打算责怪雪奈。而且灯里已经知道自己将成为下一个祭品，她最后的愿望仅是希望让雪奈亲自送她最后一程。即便如此，雪奈在知道灯里的想法后，她还是保持着一副无所谓的笑脸。此时的修也终于察觉到雪奈的“欠缺之物”——即使雪奈一直保持着笑脸，但也仅仅只是停留于表面，在她的笑容中并不包含任何的感情。雪奈的“欠缺之物”正是名为“快乐”的感情。对现在的雪奈来说，痛苦早已成为自己生命的一部分，而失去了“快乐”后，雪奈也就无从理解什么才是幸福。

“家族那样的东西，我可没办法理解呢。因为我啊，有着比其他人更丰富的被‘家族’抛弃的经验呢。修，你知道吗。第二次抛弃了我的‘母亲’的名字，与你的名字是一模一样的哟。”笑着说出这样的话语后，雪奈便扬长而去。望着离去的雪奈，修的思绪再度回到过去……

在雪奈成为“家族”的一员后，为了感谢开导和照料自己的修，她精心准备了一份礼物——印有花语为“感谢”的大丽菊的书签。她将其中一张送给了明人，但另外的一张，最终并没有送达修的手上——某一天，修突然不辞而别。对雪奈来说，修就等于她的“母亲”，而这已经是她第二次被信任的人所“抛弃”了。悲伤的雪奈痛哭着将书签撕烂。雪奈和修的感情，就如同破碎的书签一样彻底崩裂。而“母亲”一词，也成为了雪奈心中无法磨灭的伤痕。

对雪奈来说，“家族”成为了矛盾的存在。抛弃她的人是“家族”曾经的成员，而她比起自己更优先考虑的春和琴世也是“家族”的一员。以此作为突破点，修再一次向雪奈发起进攻，随着修言语上的步步紧逼，雪奈脸上一直挂着的笑容也逐渐褪去。即使修明白这种做法会引起雪

雪奈

CV:谷若叶

率直而充满朝气的少女

他已经沉睡了足足两天。另一方面，春所受的煎熬也并不比明人好到哪里去，她的“欠缺之物”是记忆，而现在她的记忆也在不断地消失。明人与春交涉，希望她放弃“天使之力”，却遭到春的拒绝。春更明确表示她是以自己的意志作出这个选择的。其后，春无视自己身体的痛苦继续履行自己的使命，最终因支撑不住而倒下。在春的痛苦低鸣中，明人却听到了自己那个早已被大家遗忘的真名……

往昔，身为孤儿的明人遇到了同样孤独一人的春香。既然彼此都是孤独一人，干脆两人一起互相扶持吧。抱着这样的想法，二人开始了共同的生活。然而，当病魔袭击春时，明人只能眼睁睁地看着春陷入痛苦，而自己却无能为力。在这个危急关头，修如同救世主般出现在两人的面前，并向他们伸出援手。自此之后，两人与修一起生活，而后琴世和雪奈也加入到“家族”中。然而，修的不辞而别让“家族”蒙上沉重的阴影，春担心身边的人也会像修那样突然离开，自己会变回以前孤零零的样子。虽然失去了修的

奈的反感，但为了让雪奈直面她一直不愿面对的感情，只能出此下策。最终被激怒的雪奈扔下修一个人离开。此时莲突然急忙赶来告知春倒下了……

在确认春的身体已经稳定后，修在前往献祭之地的路上遇上雪奈。而在献祭之地，灯里早已在那里静静等候两人的到来。尽管雪奈依然打算压抑着自己的感情，但在灯里温柔的话语下，雪奈被埋藏的感情终于爆发出来。然而这一切已经太迟了，灯里已经变成了花朵，雪奈想传达给她的话语已经没法传达了。在痛哭着的雪奈面前，修只是淡淡地道出这样的话语：

“雪奈，想与你的母亲见面吗？那个与我的名字相同的，你的母亲……”

在修的带领下，雪奈来到当年她们居住的教会中。修将雪奈带到教会的暗室中，而在两人面前出现的，正是当年被雪奈她们以为不辞而别的“母亲”——修的遗骸。修静静地诉说出真相——过去的修也是天使的一员，随着时间的流逝，修体内的天使之力在不断侵蚀着她的身体在她生命的尽头，修没有将真相告知给雪奈她们，而是选择独自一人静静地孤独离去。面对这样的真相，雪奈无法接捺着自己的痛苦和愤怒，而雪奈的这种行动正是修所期望达成的效果。只有真正知晓痛苦之人，才能理解“幸福”和“快乐”的意义。最终，在莲的又一次帮助下，修成功地将雪奈的“天使之力”转移到自己的身上，将雪奈变回正常的人类。虽然两份“天使之力”不断侵蚀着修的身体，但他依然强忍着身体的痛苦，为的是完成过去与某人定下的“约定”——当时的自己还没舍弃“明人”这个名字。在修不辞而别的前一天深夜，自己如同预感到警示一样地醒来，并且看到修苦恼的样子。当时的自己尚未能完全理解修诉说给自己的全部话语，但唯一能够肯定的是，修将春、雪奈、琴世三人托付给身为男子汉的自己，因此自己也要努力回应她的期待。

“天使之力”侵蚀的痛苦比明人想象的更加严重，当他在又一次醒来时，一脸担心的莲告知

庇护，但四人仍然努力地生存着。在生活逐渐变得好起来的时候，沉重的打击又降临到这个“家族”中——除明人以外的三人都被流行病的袭来而受尽折磨。看着床上痛苦不堪的她们，走投无路的明人回想起修在不辞而别之前对自己提及的有关“神”的内容。明人原本打算一人独行，但春害怕明人会像修那样一去不复还。在她的坚持下，明人答应了她的恳求。抱着一丝希望的两人来到郊外的花海中，寻找着能实现一切愿望的“神”的化身——月虹花。

面对明人的愿望，“神”却表示发生在春她们身上的灾难是被注定的命运，是没法被改变的。听到“神”的回答，明人大失所望，而此时春更因病重在明人的眼前倒下。望着眼前生命力逐渐消逝的春，明人再一次向神恳求，并表示只要能拯救她们，即使自己付出任何代价也在所不惜。最终，“神”实现了明人的愿望，只是其实现的方式超出明人的想象——在明人面前，春变成“天使”并展露其白色的羽翼，随后便不省人事。明人带着昏迷的春回到教会时，琴世和雪奈已经能够正常活动了。两人正在为春的失踪感到担忧，然后，两人说出了让明人为之惊愕的句子——

“非常感谢你把春带回来了，那个，你的名字是？”

作出愿望实现的代价，琴世、雪奈和春失去了所有关于“明人”的记忆，而作为“天使”的春的“欠缺之物”也是记忆，只是她靠着写日记的方式来勉强维系着日常的生活。凭着遗留下来的日记，春对“明人”有了大概的认知。无数次的翻阅，即使春的记忆已不复存在，但她对他

“神”的“改变世界”的意志的化身。怀着拯救春她们和改变世界的决意，明人舍弃过去的名字，以“修”作为自己的新名字，带着莲一起回到熟悉的小镇……

在献祭之地的大树前，明人与莲开始最后的行动。由于明人成功将三份“天使之力”回收了，根据约定，莲将履行明人“改变世界”的愿望。实际上，“神”早有改变世界的想法，但仅靠“神”一个人是没法实现。哭泣的莲一边解放着自己的力量，一边为自己的无能为力导致到一系列悲剧的产生而向明人道歉。而明人早已把与自己一同进退的莲当成“家族”一员，因此他亦不愿意看着莲独自牺牲自己。因此，在莲解放力量的时候，明人却作出意外的举动——由于莲的力量也属于“天使之力”的一种，因此明人将莲的力量全部夺走，并打算牺牲自己换来世界的改变

随着力量的逐渐解放，明人的身体和意识也在慢慢地吞噬。此时，过去被献祭而成为世界一

的感情依然融入文字中。因此，尽管希望渺茫，自己也要继续等待“他”的归来，相信着他“会帮助大家”的约定，这就是春努力生存下去的理由。献祭的日子又到来了，春依然不顾自己的身体打算继续履行使命，而明人则出现在她的面前。为了不让春再受到伤害，同样拥有“天使之力”的明人代替她履行天使的使命。在献祭完成后，明人最终因体力不支而倒下。

望着倒下的明人，春拼死地呼唤着他，然后终于理解到，自己一直等待的人就在自己的面前。听着春喊着自己真名的明人慢慢地睁开双眼，眼前的春早已痛哭流涕。履行约定的时刻终于来临，春的“天使之力”被明人慢慢夺走。尽管两人都知道明人的这种行动会导致他自身的毁灭，但明人全然不顾春的劝阻，最终春的“天使之力”被完全夺走，而明人的身体和意识也几乎被“天使之力”完全压倒。即使如此，他也还有不能倒下的理由。明人拖着沉重的身体一边慢慢前往终结一切悲剧的场所，一边继续回想起昔日的事情……

面对将自己当成陌生人的雪奈和琴世，明人强忍着内心的失落打算离开教会时，却意外发现教会背后的暗室。在那里，明人看到了已经逝去的修的遗骸。回想起修的话语，再结合“神”对天使的描述，明人醒悟到修也是天使的一员，也理解到修现在这副模样正是“天使”最终的下场。此时的明人终于意识到，自己在帮助春她们摆脱病魔困扰的同时，却又把她们推向另一个深渊。为了阻止新的悲剧，明人再一次来到“神”的面前并与它进行交涉，并表示愿意付出任何代价来改变世界。随后，在“神”的旨意下，明人的意识化为世界的一部分，并逐渐被过去成为祭品的人的意识所压倒，在关键时刻，明人回想起自己与修的约定，最终恢复自己的意识并通过了考验。在重新醒来的明人面前出现的莲，正是

部分的麻耶、灯，以及众多的人们站了出来。在他们的努力以及春香四人的呼唤下，本应被力量彻底吞噬的明人最终苏醒过来。即使过去的悲伤已没法挽回，但至少未来的悲伤终于不会再现众人遥望这天空，在那里出现的美丽彩虹，似乎是为了庆祝世界从无尽的悲伤解脱般而出现……

游戏评价 Comment

作为一个新品牌，不少玩家对sweet&tea估计还是比较陌生的。不过如果提到ぱれっと（Palette，下文简称调色板）这个品牌，玩家们恐怕都会回想起『ましろ色シンフォニー（纯白交响曲）』这个游戏。事实上，它们都是同属于CLEARRAVE旗下的子品牌。当然严格来说，CLEARRAVE是调色板特意设立的一个总品牌除去商业上的风险考虑外，也有调色板为细化市场，但为了不影响调色板本身品牌的原有形象而作的考虑。实际上，除去调色板与它原有的姐妹社，以及スミレ（s-mi-le)外，其他所属CLEARRAVE的子品牌，例如娘娘、バグシステム（bug-system）、Lamia等游戏品牌，都是在CLEARRAVE设立后才成立的，而且其制作的游戏风格也各不相同。所以当玩家看到这作STAFF列表里的雪仁和水城新人时，请不要吐槽为什么他们后面还挂着其他品牌的名字，因为他们本来就是自家人啊（笑）

关于“sweet&tea”这个名字的由来，本作的主要制作成员在接受杂志访谈时就提到，这个名字是反映该品牌旗下作品的一个特点——甜蜜（sweet）而带点苦涩（tea）的故事，作为处女作的本作也是遵从这个原则来制作的，“甜”的部分以精美的画面和刻画角色可爱的一面为主，而对于“苦”的部分，STAFF在访谈中则卖了个关子。当然在本作已经发售的现在来看，这个故事给玩家的感觉反而是“苦中带甜”更为准确吧。

本作的剧本由雪仁一手包办，他早年参与了不少游戏的剧本创作，并有自己所属的同人社团“fohan”。2012年8月，他在自己的博客上宣布与社团的成员一起成立商业品牌“スミレ（s-mi-le)”，而他也将担任其法人代表。关于雪仁的作品，很多玩家非常熟悉的由国人画师SAYORI担任原画的『NEKOPARA』系列的剧本正是出自其笔下，不过该作本来的主要卖点就不是以剧本为主，所以剧本的总体质量只能说是一般水平了。雪仁一直以来撰写的剧本基本都是走日常系萌作的风格，比如他自己的品牌旗下的作品都是以日常系为主，但本作无论是从故事的介绍还是体验版最后放出来的烟雾弹，其营造出来的氛围都有

一种悲剧走向的感觉，再加上官方宣传对这作的定位，因此在发售前也有一部分玩家担心剧本会因拿捏不准尺度而导致出现两头不讨好的问题。

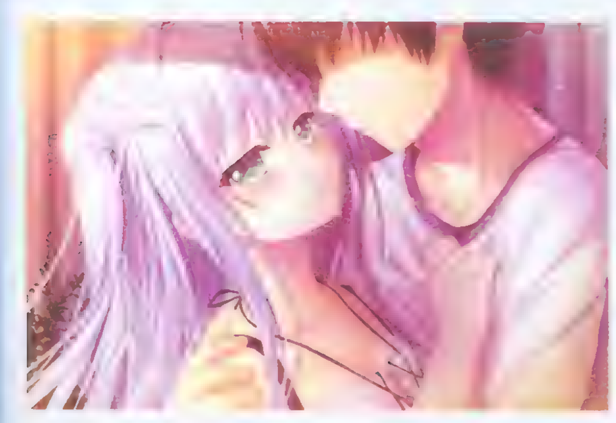
如果只是单论剧情的内容，本作的剧情其实是显得比较单薄的，前面的故事介绍也可以看

出剧情的发展流程几乎都是"回忆过去——发现问题——解决问题"，而故事主题也是围绕"拯救"和"亲情"这两个比较老生常谈的话题来展开，不过与很多同样题材的游戏相比，本作几乎都把笔墨紧扣在主题上，与主题关联性不大的地方则更多是点缀用意。如果拿近期的作品比较的话，本作与八月社的最新作『千の刃濤、桃花染の皇姫』（下文简称"皇姬"）在叙述剧情上其实是有类似的地方，都是在故事的主线中更专注于主题部分，与主题无关的要素则尽量进行压缩或舍弃，在专注"故事性"的同时也符合作品本身的"设定"。比如说皇姬中，由于国家沦陷，身为"武人"的主角们背负着家仇国恨，自然都将所有的心思都放在打击侵略者和光复祖国上，因此在他们还没达成目的前，游戏中并没有描写过多的日常部分，而是着重将笔墨放在主角他们的行动和与敌人的冲突中，也让整个故事的发展变得紧凑和连贯。同样在本作中，由于身为"天使"的三位女主角的身体已经接近极限，因此身为拯救一方的主角和莲也只能在有限的时间内解决眼前的问题，因此本作在主线剧情的日常部分并不多，而且也是更多为了表现角色可爱的地方（就是访谈中提到的'甜'的部分）和为后续拯救女主角作一定的剧情铺垫。而且本作在整体架构上也处理得当，过去的回忆和现在的故事不断切换和推进，在揭开一部分谜团的同时又设下新的疑点来吸引玩家继续阅读。

另外本作在剧情上还有一点做得比较好的，就是剧情的氛围塑造，当然这里的功劳更多应该归功于剧本以外的要素，但作为基盘的剧本也是不可忽视的。日常方面自不用说，基本上只要有作为吉祥物性质的莲出场的戏份，故事的氛围都能马上变得活跃。而在关键的情节上，剧情的描写、人物的语言，结合声优、音乐和画面三个方面的演出，最终将整个氛围营造出来，并带给玩家强大的感染力。

当然本作也存在一定的问题，最大的硬伤自然是剧本的长度。考虑到本作并非全价作品，作品中一些地方的"缩水"还是不可避免的，但本作偏短的剧本还是引起不少玩家的不满。而受限于剧本的篇幅问题，本作在故事的展开和节奏紧凑的同时，也带来了两个比较让玩家诟病的问题。一个是游戏的世界观和设定过于含糊，大部分的设定都是直接抛出来而没有作进一步的说明，导致不少关键的地方给玩家一种不明不白的感觉，而且因为设定上的含糊，导致不少情节的处理上会给部分的读者有一种自说自话的感觉。比如在没改变的世界前，"以少数牺牲换来多数的安定"这个规则先不说是否合理，至少在整个故事中，除去"神"本身和主角外，却几乎所有人都没有对这个规则提出质疑，故事中就只用"世界的规定"来搪塞过去，按笔者的看法，完全可以加上"前人曾经尝试质疑或反抗但最终失败"或者"反抗的人会受到重大的惩罚"之类的背景来补充说明，而这样做既能让设定更为合理，也能让主角"改变世界"的决意变得更加悲壮。

另一个就是故事选项的设置不合理，本作基本上等同于单线游戏，但在主线中却加入了小部分的个人线内容，关键是这部分的个人线内容对主线后面的剧情几乎毫无影响，唯一有点小影响就是后面进入其他角色的个人线内容的选项将不会出现，而且本篇后面也没有增加更多与该名角色的互动，导致这突然插入的个人线内容会给玩家有一种意义不明的感觉。虽然玩家在本篇中观



看了个人线内容的话，在本篇结束后会开启该角色的后日谈故事，但本作的后日谈内容之短给人一种“充话费送的”的廉价感，而且既然后日谈都要在本篇结束后才能开启，完全可以采用类似3rdeye的『ソーサリージョーカーズ（Sorcery joker）』那样的方式，让玩家自行选择不同角色的后日谈。

前文也提到本作在氛围塑造上的成功，不少玩家对本作的评价也是更多把本作定位为“氛围作”而非“剧情作”。在本作中，精美的画面、优秀的音乐和声优的卖力演出可以说为游戏氛围的塑造提供了极其安稳的保障。先说说画面方面，担任本作主要角色原画工作的是あめとゆき老师，2011年SMEE发售的『ラブラブル～Lover Able～』是她首次参与商业游戏的原画工作。随后SMEE发售的几部作品中，原画名单都有她的一席位。直到今年SMEE的新作『カノジョ＊ステップ』对原画阵容进行大换血的时候，很多玩家都对あめとゆき没有参与新作感到遗憾。说回本作，あめとゆき笔下甜美的人物配合这个以花海为主的舞台故事，给人一种充满梦幻色彩的感觉。而本作的立绘表情系统也让角色在萌度上增色不少，尤其是作为本作吉祥物担当的莲简直有让玩家抓回家的冲动（笑）。另外作为舞台之一的咖啡店，精美的制服自然也必不可少，担任服饰设计的あめとゆき老师在访谈中就提到是根据“盛开的五颜六色之花”给人的印象而设计的。

负责本作音乐部分的依然是雪仁的老搭档水城新人。同样身为“fohan”成员的水城新人在同人时期就和雪仁一起制作不少作品，新公司成立后，他主要负责公司的音乐制作和宣传事项，他本人早年也曾参与过剧本的创作，不过现在的工作还是音乐制作为主。在本作中，日常的音乐主要以轻快的节奏感为主，而在关键的情节则主要以低速慢节奏的音乐来营造沉重和悲伤的气氛，再结合游戏的其他元素将玩家带入游戏营造的氛围中。不过游戏中的一部分情节没有配上音乐，导致部分情节的感染力有所下降，不少玩家也在对本作的评价中表示不解和遗憾。

而在声优方面，四名主要声优卖力的演出都将角色的个性和形象完全发挥出来。在日常的情节中，春香的治愈、琴世的知性、雪奈的活泼、莲的卖萌，四名角色的可爱和特点都在玩家的面前呈现得活灵活现。而在几个重要的场景中，声优卖力的表现更是将角色所受的悲伤、痛苦和愤怒彻底发挥出来。可以说，本作声优的表现几乎是得到玩家一致的好评。另外本作在声优的挑选上还有一个很有趣的地方，官方在一次宣传上就提到本作的四位女主角实际上分别代表不同的季节，春香的“春”，琴世的声优夏峰いろは的“夏”，莲的声优秋野花的“秋”，以及雪奈的“雪”代表的“冬”，另外作为关键人物的莲，其声优秋野花的“花”恰好也是游戏的关键词之一，不得不说这官方还是会玩的。

总体而言，作为新品牌的处女作，尽管剧情的评价有点微妙，但画面、音乐、cv等地方的高素质还是让本作的综合素质值得肯定。考虑到本作的长度并不算长，除去本身对本作有兴趣的玩家外，一些打完长篇作品想要舒缓一下心情或是时间不算太充足的玩家，也可以尝试一下这个甜蜜与苦涩混合在一起的故事了。▲

亿万年的星光，
是这世间最美好的爱恋，
它代表着无尽的思念、
永恒的约定以及执着的等待。
你与我之间的爱恋，
即便经过亿万年，也始终不曾改变。

生与死的抉择，爱与痛的缠绵，
这是一个关于约定、生死与执念的故事……
超越时空的唯美童话，
带你见证恋人梦（乐）境（园）中的壮阔波澜。

游戏类型：童话系纯爱 Adv
制作发行：蓝天使制作组
故事篇章：本篇【亿万年的星光】
追加篇【星辰童话】
特别篇【三万分之一的爱恋】
全程语音：有

分辨率：1280 x 720 以上必须
硬盘空间：游戏需要 2G 以上空余硬盘空间
发售日期：2017 年 1 月预定
官方网站：http://angelsblue.org
官方微博：http://weibo.com/abworks
游戏官网：http://angelsblue.org/stars/

游戏介绍

《亿万年的星光》是由蓝天使制作组制作发行的一款 Galgame 游戏，本次的游戏是甜美梦幻的童话系纯爱风格，并配有全程语音演出。

本作除了会带给大家如同梦境般美丽的故事、画面和音乐体验之外，采用最新前沿 2D/3D 影像技术研发的全新引擎也将带给大家无与伦比的震撼动画演出。

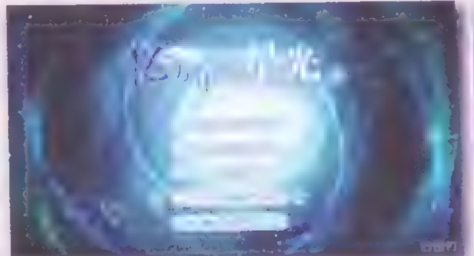
本游戏预计会在 2017 年 1 月正式发售，游戏发售后大家可以通过蓝天使制作组的官网来购买实体版，本作在未来同样也会登录 Steam 平台。

人物介绍

神秘少年

游戏特色

1、采用最新的前沿 2D/3D 动画技术开发，动态演出技术大幅更新，震撼的动态视觉盛宴即将完全呈现。
2、童话系纯爱风故事，搭配画面和音乐的完美演绎，将带给你完全前所未有的新体验。
3、丰富的神秘隐藏要素内容等待你挖掘，全剧情通关并不等于完成了这部游戏。



纪念甲午海战120周年特别企划
星泉社
CHINA ARMES GIRL — PEI YANG FLEET
天朝铁甲战姬
贰
万国来袭！
1875 云扬号事件
1884 马江海战
1894 丰岛海战
倾力巨作！
中国海军史研究会
天朝双马尾造船局

“数千年未有之变局，数千年未有之强敌！！”

中国人自己的舰娘——《天朝铁甲战姬》续作《1894万国来袭》即将震撼登场！
联合舰队，英法列强，本作中北洋水师的宿敌们即将全面袭来！
江华岛事件，马江海战，丰岛海战这些充满争议的历史瞬间，看舰娘又会如何演绎！
超过144P的超大篇幅，丰富详尽的考据分析，更多更生动的漫画，四格。让你一本满足！
那年的天朝，发生了什么？
历史的迷雾中，又会有怎样的真相待你发现？
《万国来袭》为您一 一揭晓。

一番強い
ヤツは誰！

淘

淘宝1店

淘宝2店

微信微店

2DM 微店已上线 欢迎光临！

微信扫左侧二维码，或通过官方公众号进入！

＊淘宝店每天签到、收藏、下单均送淘金币，淘金币抵钱可省更多！！

增刊经典

省 13.2元

价　格：55元

狂热价：41.8元

妄想世界线

省 15元

价　格：49.8元

狂热价：34.8元

EVA 增刊 －新福音原典

省 10元

价　格：49.8元

狂热价：39.8元

KEY 增刊 －键语泪梦曲

省 10元

价　格：49.8元

狂热价：39.8元

伽蓝画卷

省 10元

价　格：49.8元

狂热价：39.8元

某科学的超电磁炮

价　格：49.8元

狂热价：47.3元

省 2.5元

Galgame 年鉴 13/14/15

购买万能

价　格：39.8元

狂热价：30元

省 9.8元

舰队收藏 攻略资料集

扫二维码 下单30个1元拍宝贝

省 10.8元

价　格：49.8元

狂热价：39元

萌战太平洋

扫二维码 下单39个1元拍宝贝

价　格：55元

狂热价：42元

省 13元

舰队收藏 公式战记&舰娘型录

扫二维码 下单42个1元拍宝贝

＊所有二维码均用手机淘宝 APP 扫码

萌氏防务系列

——即将回归

现已制作开始，敬请期待。

FATE系列首款官方手游

FATE/GRAND ORDER

详细

设计、设定、背景

尽在此刊

73位英灵，73个宝具，数百种技能

二次元狂热 Two Dimensions Mania 98
微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jediliao@163.com

封底故事
『亿万年的星光』

光盘 定价 25 非卖品